
神技作画
【かみわざさくが】
著――toshi
ゼロから学ぶプロの技
KAMIWAZA
Presented by toshi
SAKUGA
KADOKAWA


神技作画
ゼロから学ぶプロの技
KAMIWAZA SAKUGA
著 toshi

はじめに

こんにちは、toshiと申します。
あなたのお絵描きライフは充実していますか？

この本は、イラストを描きはじめた入門者の方から、さらに画力や表現力に磨きをかけたい中級者以上の方までを対象にしています。イラストに向き合う上で、必ずぶつかる悩みや疑問を少しでも解決することで、目標に向かってさらなるステップアップをしていただく一助になれば幸いです。

まず冒頭のINTRODUCTIONで、イラストの基本的な考え方をご説明しつつ、CHAPTER 1では、私が実際に絵を描きはじめた頃に体験してきた悩みをピックアップし、Q&A形式で解決方法を解説しています。「身体のバランスが崩れてしまう」「横顔や斜めの顔がうまく描けない」など、今感じていらっしゃる悩みに近いものがあれば、ぜひ参考にしていただければと思います。

さて、続くCHAPTER 2【初級編】では、顔や身体を描く基礎を、CHAPTER 3【中級編】では、キャラに動きを付けたり陰影表現を加えるなどのやや応用的なテクニックを解説します。そしてCHAPTER 4【上級編】では、空間表現のアレンジや服装による描き分けといった高度な技法を、最後のCHAPTER 5【神技編】では、男性キャラの描き方と、女性キャラと組み合わせた恋愛表現のバリエーションを紹介していきます。
まずは身体のラインの引き方から、最終的には恋愛シチュの描き方まで、段階的に解説していきますので、入門者の方でも無理なく一歩ずつ覚えていただけるのではないかと思います。

また、「絵を描きたいけれど最初に何をしていいかわからない」「顔や身体のとらえ方がわからない」とお悩みの方に、最初の練習用として使っていただけるように、「別冊　なぞって覚える練習帳」を用意しています。本編で解説したイラストの線画が収録されていますので、その上からトレースしてみて、線の流れや形のとらえ方などの参考にしてみてください。

この本は、私が絵を描きはじめた頃のことを思い出しながら、当時の疑問と克服方法を少しでも共有できればと思い、執筆いたしました。一緒に悩みや疑問をひとつずつ解決していき、次へのステップアップを目指していければ、非常に嬉しいです。
それでは、さっそくはじめていきましょう！

toshi

CONTENTS

別冊 なぞって覚える練習帳

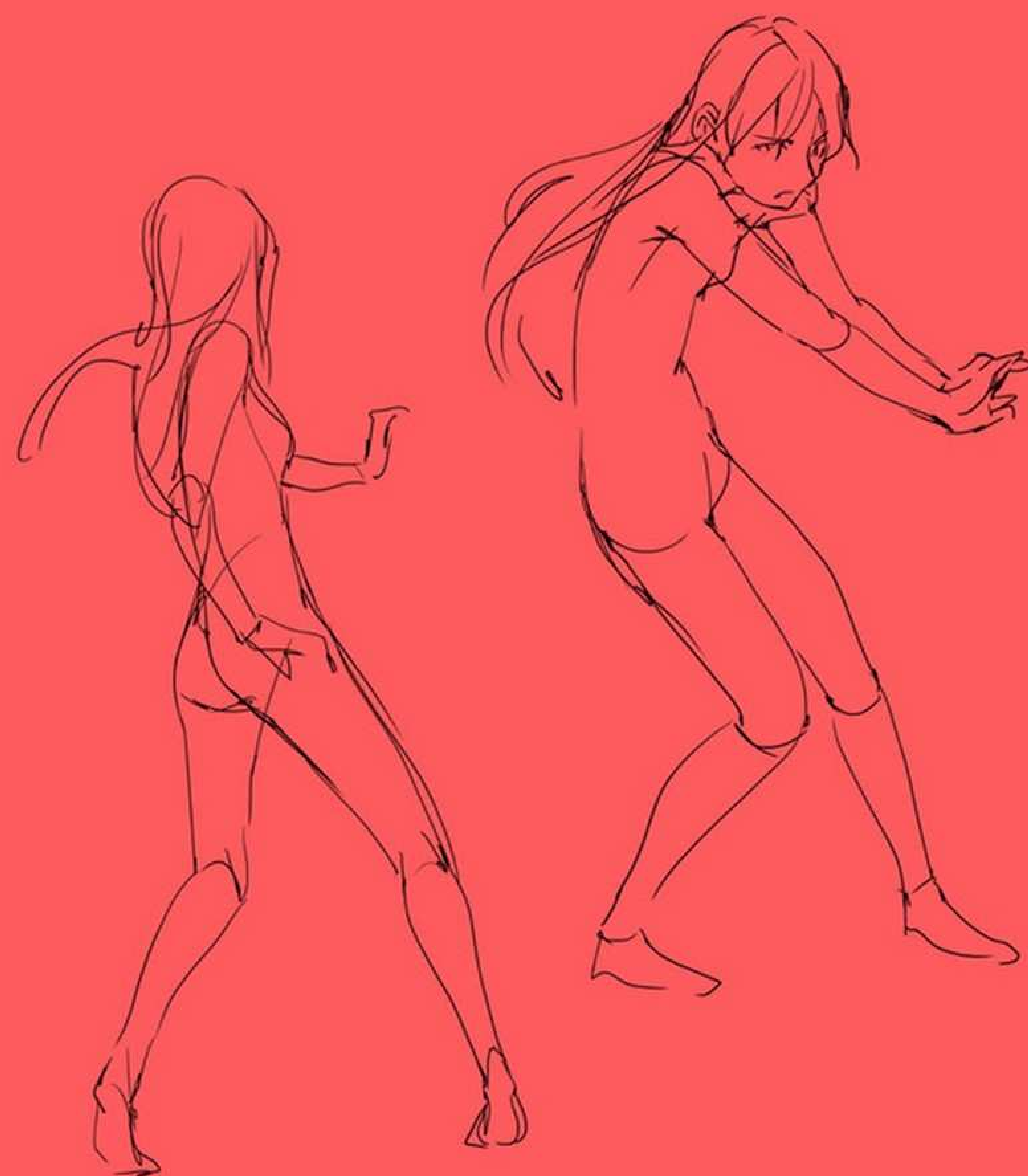
CHAPTER 2
【初級編】顔と身体の描き方

CHAPTER 3
【中級編】動きと陰影の出し方

CHAPTER 4
【上級編】空間表現と装いの描き分け

［ブックデザイン］ナルティス：浜崎正隆　［校正］中島薫　［写真提供］Ushico／PIXTA

INTRODUCTION



画力劇的アップのための見取り図

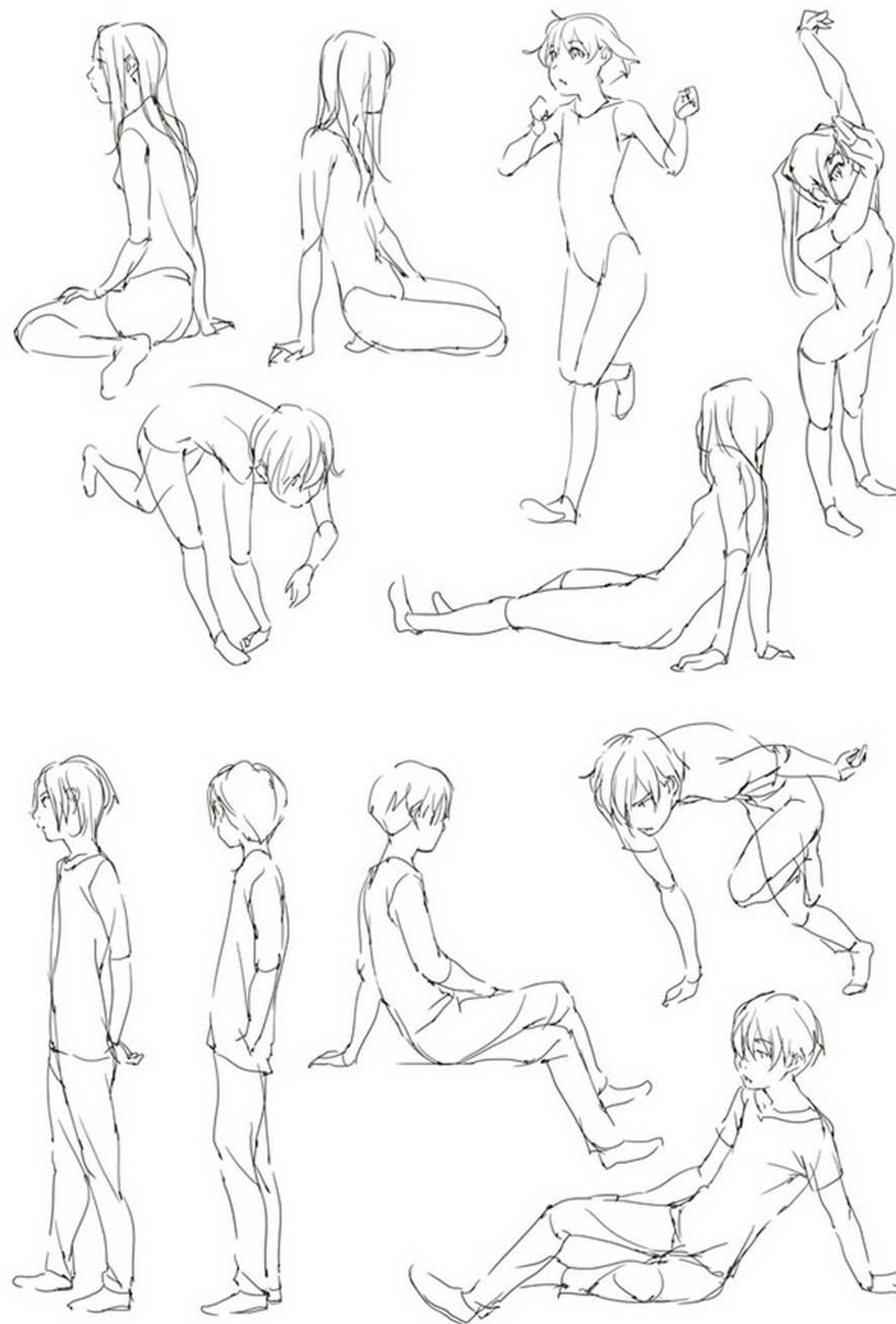
STEP 1

目標を設定する

キャラクターを描く上で目標を持つことはとても大切なことです。もちろんきれいに描くことも大事ですが、この本はそれよりも思い通りにキャラクターを描き起こすことに目標を置いて解説していきたいと思います。皆さんはアングルやアクションを、頭の中で想像し描けるようになるんだという目標を立ててみてください。もちろん目標ですので、あせらずゆっくり勉強していきましょう。



日常生活の中で気になったポーズや仕草を記憶する癖を付けておきましょう。それを思い出して、1日1枚でいいので忘れないうちに描き残す習慣を身に付けてみましょう。記憶し描き起こすことで、だんだん動きやポージングを頭の中で想像できるようになりはじめますので、記憶を整理し日頃から描いてみるように心がけてみてください。



自然な仕草も同様です。仕草は人の感情などを描き表すことにもつながりますので、どんどん吸収して頭の引き出しを増やしていきましょう。

別冊　なぞって覚える練習帳➡02～04ページ

STEP 2

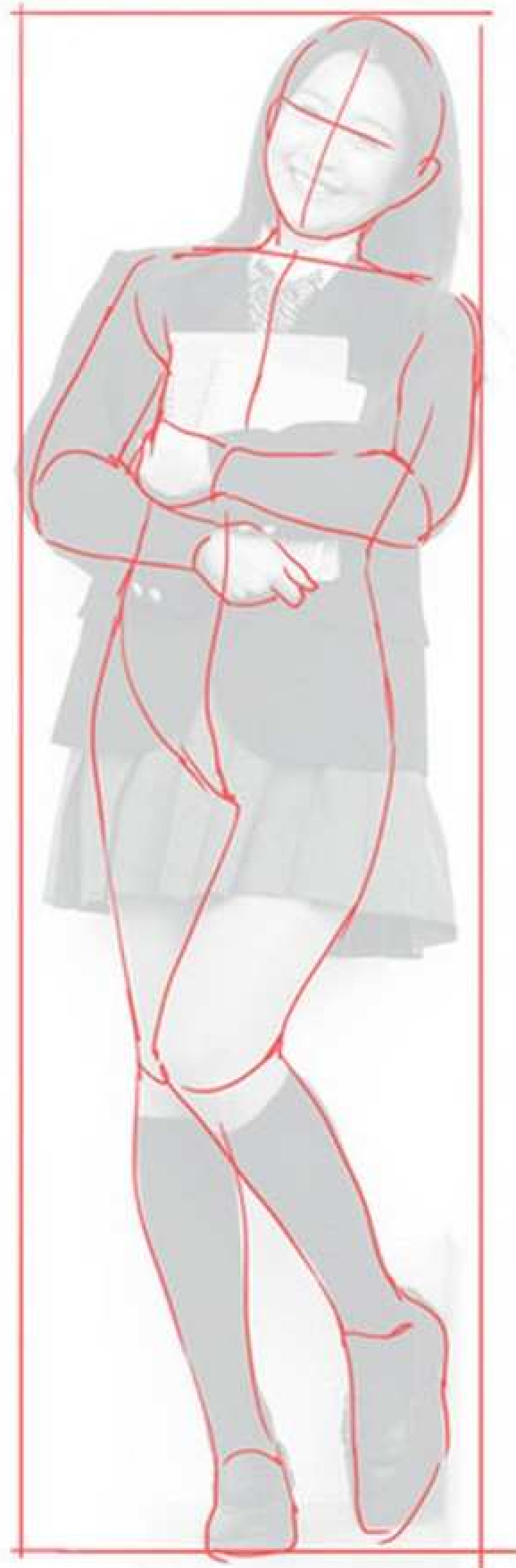
目高の描き方をマスター

まずは、目高(めだか)の説明を少しさせていただきます。よくアイレベルという言葉を耳にすることがあると思いますが、アイレベルとはカメラの高さのことをいいます。そして目高とはカメラの高さと、被写体が同じ高さにある場合をいいます。目線の高さが同じということは、アイレベルは被写体の中心になりますので被写体全体を真四角でとらえて描いていくことになります。

とらえ方

模写をする場合、まずはじっくり写真を観察して全体の形を読み取ることが大切です。そしてその形を理解した上で衣服を考えることが大事で、目に入ってくる情報だけでなく人体の主となる形をとらえていきましょう。これは後々絵を描くときに役立ってきますので、図のように身体の形をとらえることを実践してみましょう。このときに身体の向きや関節の曲がる方向などを意識して観察してみてください。





写真をすみずみまで見てみましょう。そして肩や身体がどう傾いているかをまず見ていきましょう。次に横のラインを見ます。スカート丈の丸み、ソックスの上部の切れ目など上下どちらに丸みが見えているか観察してみてください。それでは、描いていきます。

模写の手順

まずは、身体の形や傾きなどを含めた全体の流れを、大体でいいので直線で引いていきます。次に、頭の傾き、肩の傾き腰の傾きなどパーツごとの横に対しての傾きを意識しつつ身体の形も考えながらおおまかな下書きを描いていきましょう。続いてそれを元に少しずつ細かい部分を描き込んでいきます。最後にしっかりとした線を引いていくのですが、どこを強調するかなどを考えながら自分の表現を描き込むように意識しましょう。



①直線で全身を描く

まずはおおまかに全体を直線で囲んでいきます。これは、身体がどう曲がっているかなどの確認も踏まえて全身の流れを読み取るためのものです。



②パーツを意識して下書き

全身のおおまかな下書きを元に細かい部分の描き込みをしていきます。このときにスカート丈などの丸みがちゃんと出ているかを考えながら描いていきます。



③しっかりと線を引いて完成

仕上げ線を引きます。余分な下絵線などを消しながら一気に描き起こす感じで、線を引いていきます。勢いのある線の方がきれいに見えますので思い切って引いていきましょう。

STEP 3

アオリの描き方をマスター

アオリとは、カメラ目線（アイレベル）の高さが被写体に比べて低い位置になります。ですので、被写体を見上げる目線になります。前項でも説明しましたが、身体の形と流れに重点を置いて写真を観察していきましょう。

とらえ方

右下図に赤線で示しているようにアオリの場合は三角形のように上部が小さく見えます。そこを意識してみてください。そしてアオリは少し立体的なとらえ方をしていきましょう。たとえば、腕は少し下の部分が見えますが上部は逆に見えなくなるなど、下から見上げるからこその見え方を描いていくことを心がけてみるとよいでしょう。

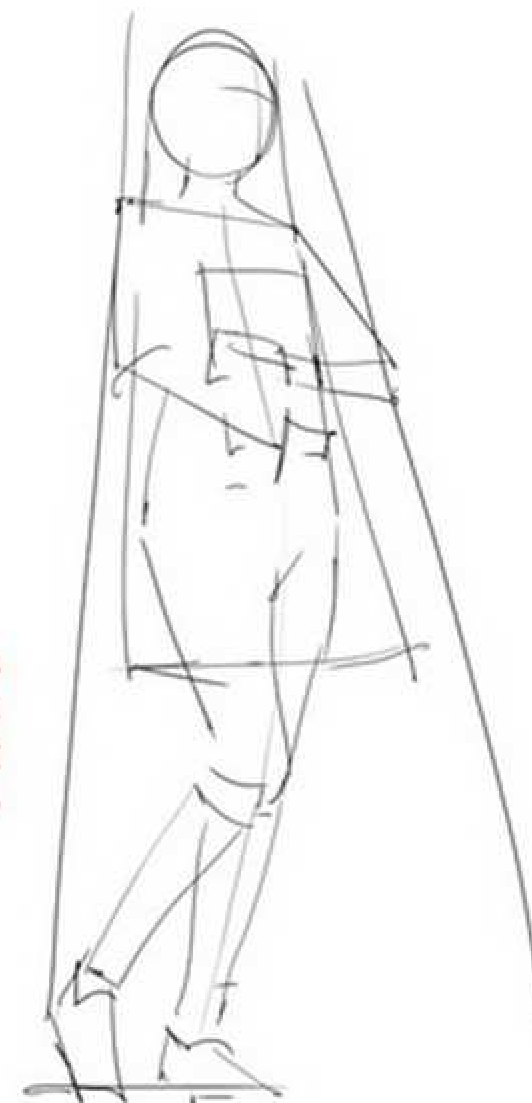




アオリの場合は目線が低いので見上げる感じになります。アゴの下など目高だと見えないのに、アオリなら見えてくる部分もありますので気を付けて観察しましょう。

模写の手順

目高の場合と同様に、大体の形を直線で結び身体全体の形（シルエット）を考えて描いていくようにしましょう。まず身体の形や腕の向きなど意識して下絵を描き、それを元に細かい衣服の形を意識して描き込んでいきます。そのときに立体的に見える箇所、たとえば腕の重なりなど複数の物体が重なる部分が平面にならないように気を付けます。最後に仕上げですが、今まで考え描いてきたものを元に、より細かい箇所を描き込んでいきます。



①直線で全身を描く

三角形を意識して身体の流れを引いてみましょう。それを元に身体のポイントとなる部分を直線で引いてガイドラインを描いていきます。



②各パーツの重なりを意識して下書き

腕の重なり部分や前方に向けての腕のふくらみなど立体をとらえて描いていきます。



③細かい部分を描き込んでいき完成

下書きを元に線を完成させていきます。細かいところや重なり部分などをごまかさずに描きましょう。

STEP 4

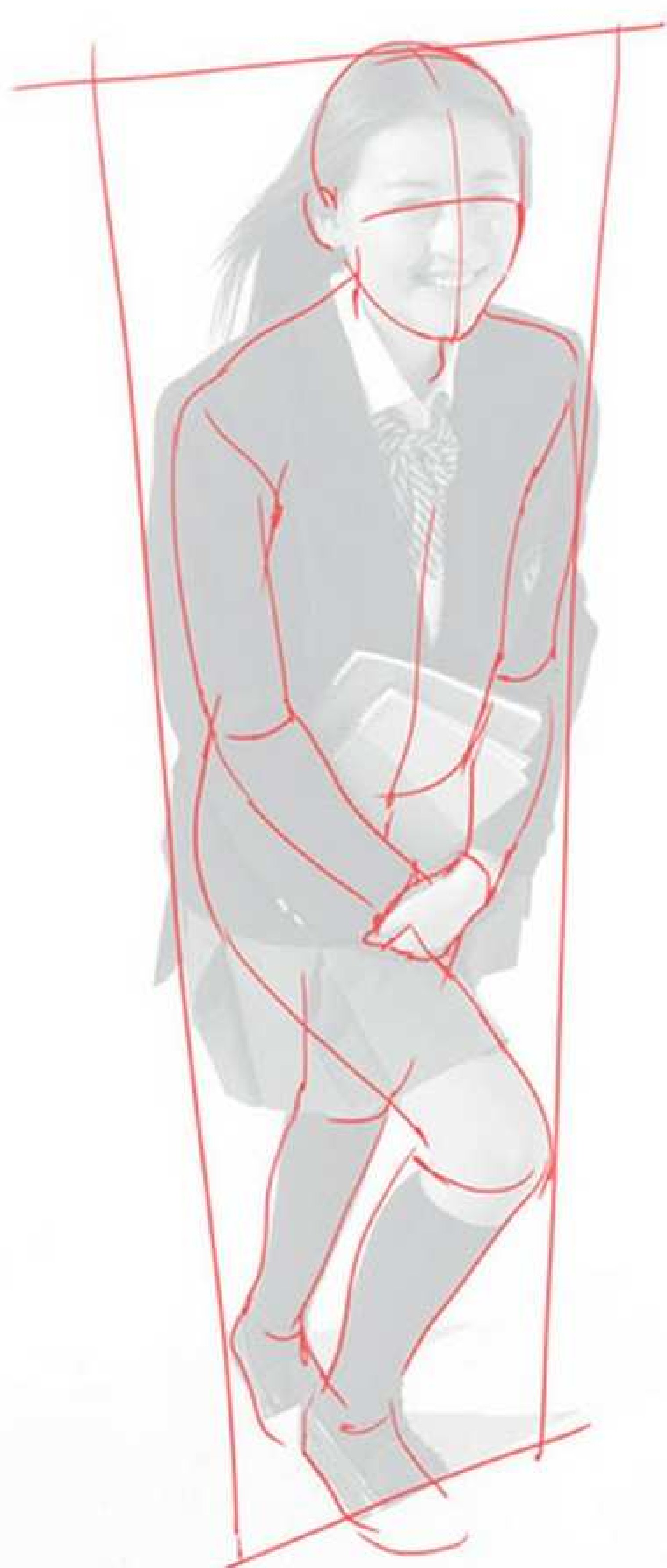
俯瞰の描き方をマスター

俯瞰(ふかん)とは、カメラ目線（アイレベル）が被写体より高い位置になりますので、被写体は逆三角形になります。俯瞰は腰から下の部分が見えなくなる場合もありますので、難しいこともありますが頑張って描いていきましょう。

とらえ方

俯瞰は逆三角形を意識しましょう。下部になるほど小さくなっていきますので、下半身が大きくなりすぎないよう気を付けて描いていきましょう。そして、身体の中心バランスを見るために正中線も忘れないように意識しましょう。

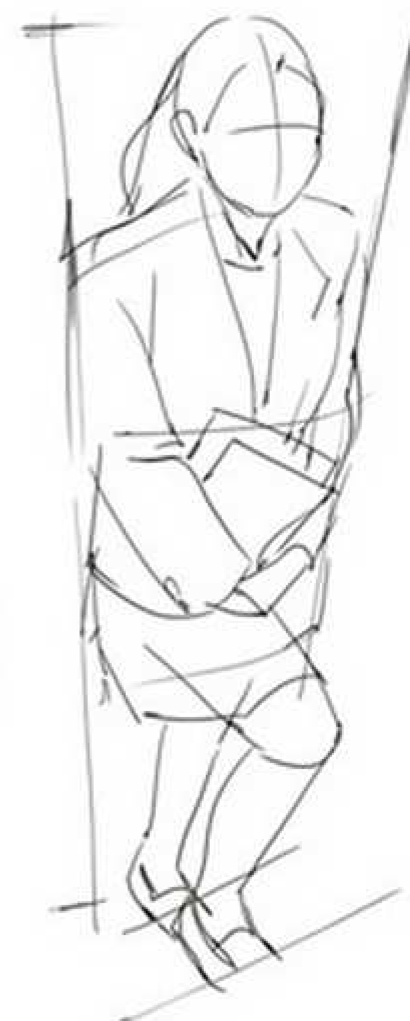




身体の大きさや上下のバランスに意識して観察してみてください。遠近に留意すると、頭や肩から足元にいくに従って小さくなっていく（逆三角形）ことがわかります。

模写の手順

身体全体の形をとらえるために直線で全体を結んでいきます。次に大体のアタリ線を引いていきます。このときに下半身の見える部分と見えない部分をしっかり考えながら描いていきます。ここでブレると後々描きづらくなるのでしっかり形をとらえて描いていきましょう。大体の下絵が描けたら衣服などを描き込んでいきます。このときに衣服や身体によるふくらみや凹凸を意識してみましょう。最後に仕上げですが、これまでの考え方をより表現できるように細かい部分をきちんと描いていきましょう。



①直線で全身を描く

逆三角形を意識して身体全体の直線を引いていきます。それを元におおまかな身体のラインを描き起こします。



②身体の各パーツや衣服を描き込む

下絵を元に衣服の形を描き込んでいきます。布のふくらみや凹凸など気を付けて描いていきましょう。



③細かい部分まで仕上げる

細かい部分を描き込んでいきます。立体を意識して身体の厚みや腕の丸みなどを描いていきましょう。

STEP 5

構図の考え方

写真で考えればわかりやすいと思いますが、構図とは、仕上がりの効果を考えて画面を切り取ることです。イラストでいえば白い紙の中に効果を考えて絵を配置することです。ここでは同じ絵でも画面の切り取り方で表現が変わることを例を使って説明していきます。

パターン1

元の絵は男女の２人の全身が入った状態のもので、左の女の子が男の子に走り寄っている感じです。



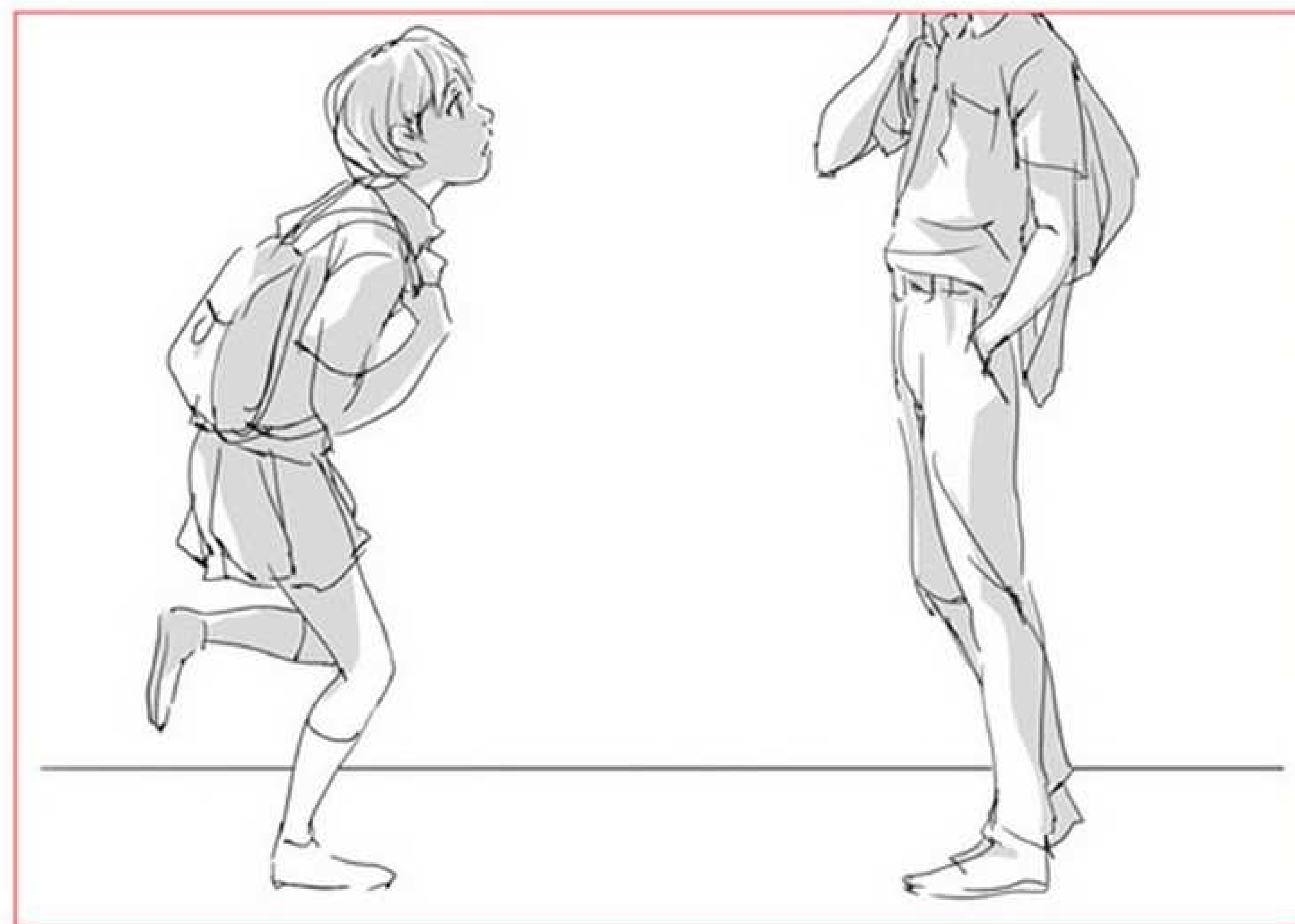
パターン2

同じく全身ですが、２人の周りに空間を作っています。空間を作ることで周りの状況を伝えることになります。しかし被写体の２人は少し引きの状態になってしまい迫力は欠けてしまいます。



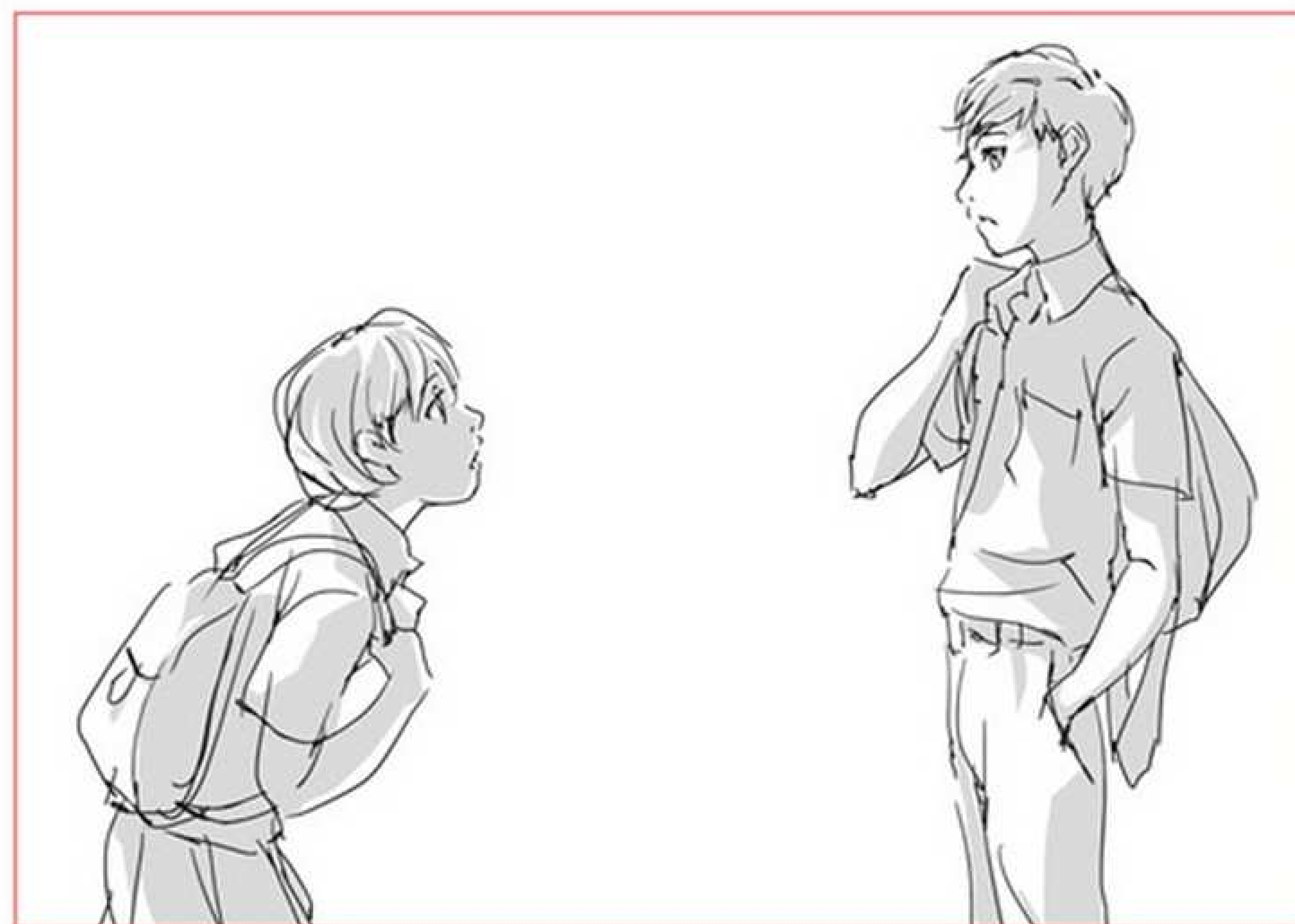
パターン3

女の子目線の構図になります。女の子の状況はよくわかるのですが、男の子の顔が画面から消えていますので、男の子は少しミステリアスに見えてきます。見る側の想像をかきたてる構図になります。



パターン4

２人のバストアップの構図になります。２人の状況がよく伝わり迫力もある構図になります。しかし２人にカメラが寄っているため、２人の周りの状況は伝わりにくくなります。



以上のように、同じ絵を使っていても伝える内容と状況で使い分けが必要となります。自分が伝えようとする内容をよく考え、どう切り取れば伝わりやすいかを考えて構図を決めていくことが大切になります。

COLUMN

萌え絵にデッサンの技術は使えるのか？

皆さんは、デッサンやクロッキーにどのような印象をお持ちですか？

私は以前デッサン、クロッキーがうまいと、いろいろ何でも描けるのではないかという印象がありました。ところが、めちゃくちゃデッサンはうまいのに萌え系（アニメ・漫画）の絵を描くと、あれれっていう方を見かけることがよくあって、なぜだろう？　と首を傾げることもありました。

小さい頃「絵がうまくなるには、まずデッサンを勉強しなさい」などと周りから言われた経験もあり、個人的に凄く疑問だったのですが、いろいろ整理し考えてみてひとつの答えが出ました。せっかくなので、ここでお話ししたいと思います。

これは絵を描く上で、とても大切なポイントとなると思いますので、興味のある方は参考にしてみてください。また、ここでは絵画などのデッサンではなく、あくまで萌え絵（アニメ・漫画）を描く上でのデッサン、クロッキーのあり方をお話しします。

最初に、デッサン、クロッキーと萌え絵の何が違うのか考えてみました。

大きく違うところといえば、デッサン、クロッキーは実物を見ながらそれに近づけて描いていくのに対して、萌え絵は実物を元にはしていますが、デフォルメ化、萌え表現など創造的な要素が大きく入ってくることです。そして、私が着目したのが、その創造的な置き換えが難しいのではないかということです。たとえばよくプロの漫画家さんが絵柄を変えたときに、以前の作品と比べて、あれっ下手になってる？　と感じたことはないでしょうか。確かに見る側が見慣れていないせいもあるでしょうが、描き慣れていないので表現が乏しくなることもあると思います。言い方は悪いかもしれませんが絵柄を新しくしたことで、今までのごまかしテクニックが効かなくなったということかもしれません。自分を含め事実だと思いますし、それほど絵柄を変えるというのは難しいことでもあると思います。そして、何よりその絵柄が安定するまで時間がかかります。

では萌え絵を描くのにデッサンとクロッキーをどう活かせばいいのでしょうか。

私が思うに、デッサンで陰影（面）の表現、クロッキーで線画の考え方を、学ぶといいのではないかと思います。

そのままデッサンを突き詰めていっても、デフォルメ絵、萌え絵に反映されないのでは意味がありません。そこで、**デッサンで陰影、クロッキーで線画、このふたつに重点を絞って取り組んでみたらいかがでしょう。** そして身に付けてきたことを一旦頭の引き出しに蓄え、デフォルメ化や萌え化をするときに、基本的な考え方として役立てる。一方で、デフォルメ化や萌え化の方向性は、漫画家さんの絵柄の変化のようにその時代の表現がありますので、ご自分の好きなアニメや漫画の表現を描いて学んでいく。そしてその両方がうまく表現できたときに、クオリティの高いデフォルメ絵、萌え絵ができ上がるのだと思います。

ですので**デッサン、クロッキーはものをとらえるときの基本を学ぶために活かし、時代に合った絵柄と表現は好きなアニメや漫画で学んでいく**という答えになりました。考えてみればあたり前ですが、両方を使いこなすのは時間がかかることには間違いありませんので、皆さんじっくり一緒に頑張っていきましょう。

CHAPTER 1

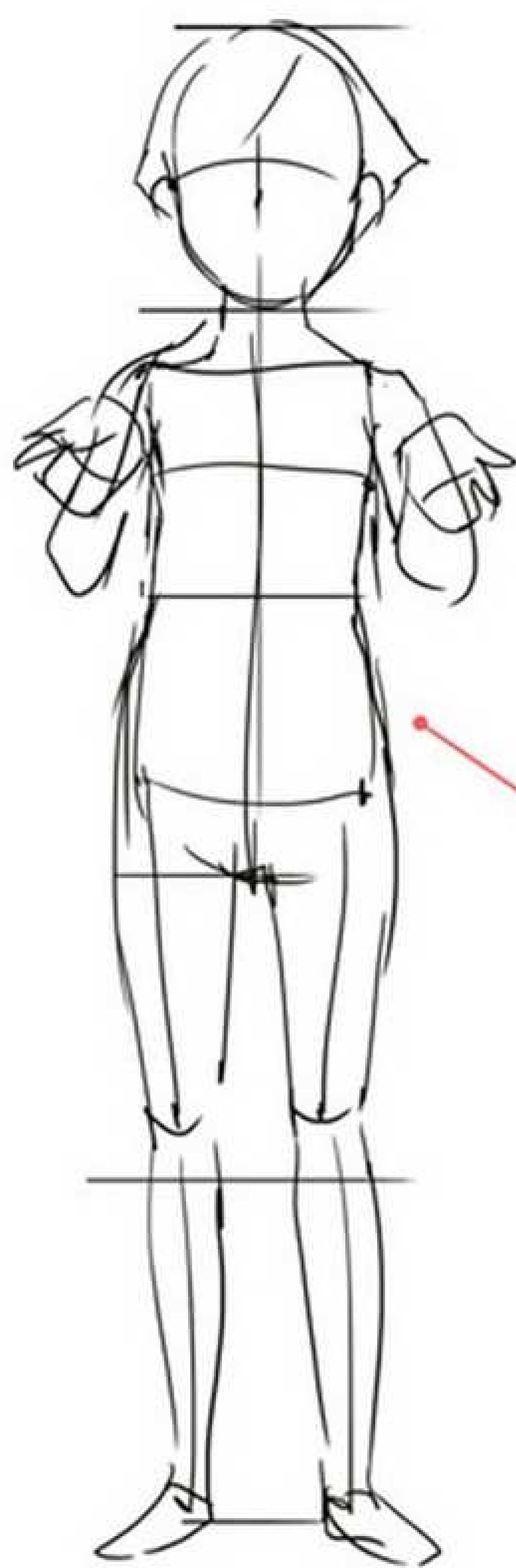


Q&Aでわかる！見違えるほど上達するための10のヒント

Q1 どうしても全体のバランスがおかしくなってしまう 描き方のどこを変えればいい？

A1 描きたいところから描きはじめるのではなく、まずは作品の骨組みを描きましょう

この様な悩みがある方は、細かいところばかり気にして、全体の絵を見ていないことはないですか？　細部に気を取られて、全体のシルエットを見ていないことが原因です。最初の下絵のときに全体的なバランスをしっかり決めて描きましょう。細部は後回しで大丈夫です。





Point!

部分比はこう考える（アニメ系キャラ）

等身は全身の中に頭が何個入るかという考え方で決めていきます。アニメ系のキャラは、おおまかにいうと足の長さが頭 2.2 〜 3 個分くらいになります（足部分が頭 3 個分だと 6 等身になります）。このキャラは 5.2 等身くらいになりますね。

❶全体の骨組みを描く

ポーズの骨組みを描いていきます。身体の流れ、関節部分の方向などを考えながらポーズ全体の構成とイメージをつかんでいきます。

❷下絵を描いていく

骨組みが描けたら、次に筋肉と身体全体の形も考えながら下絵を描いていきます。身体の厚み、衣服のシワ、手足のバランスなどをよく考えながら描き進めましょう。

❸線画の描き起こし

下絵が描けたら、次に線画を描き起こしていきます。

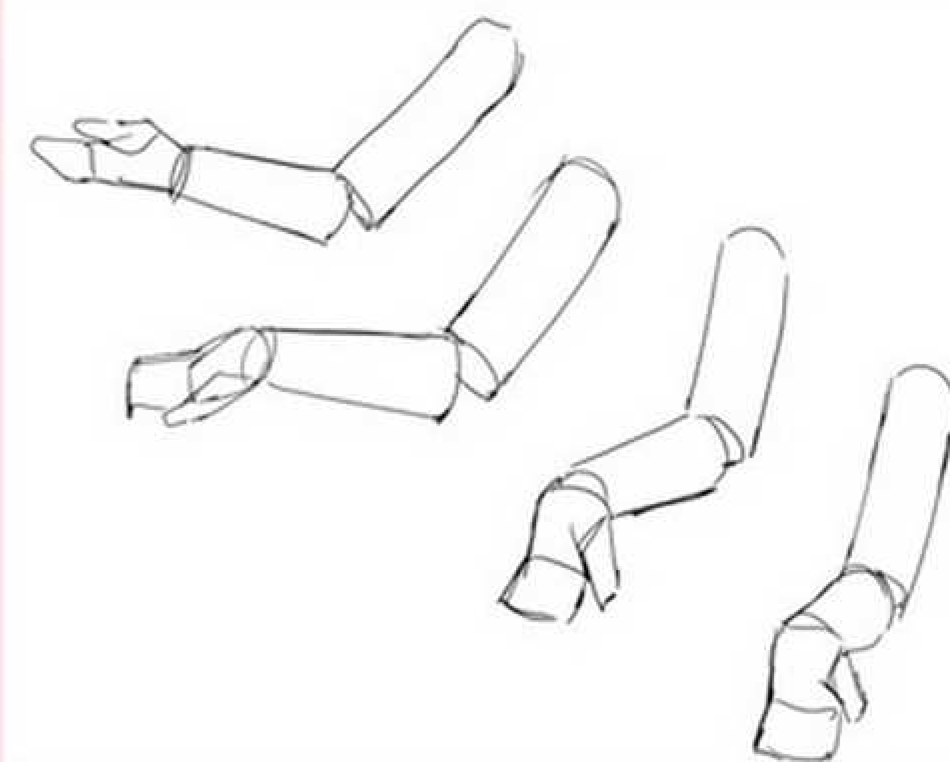


Point!

手前に出てくる表現

手を差し出すなど奥行きのある表現は、手のひらなど手前の部分と、奥になる腕の部分が重なった表現になります。腕などは円柱でとらえて角度により見える部分と見えない部分を考えて描いていくことがポイントになります（右下参照）。

奥行きのある腕は円柱で考える



腕などは円柱で考えられます。円柱は角度によって見える長さが変わってきます。長さがあるものだから長く描くという固定概念は捨てましょう。

Q2 振り子状態の絵になったり足が用紙に入らなかったりしてしまう

A2 顔から描いていませんか？ まずは身体全体を把握するために、印（アタリ）を付けてみましょう

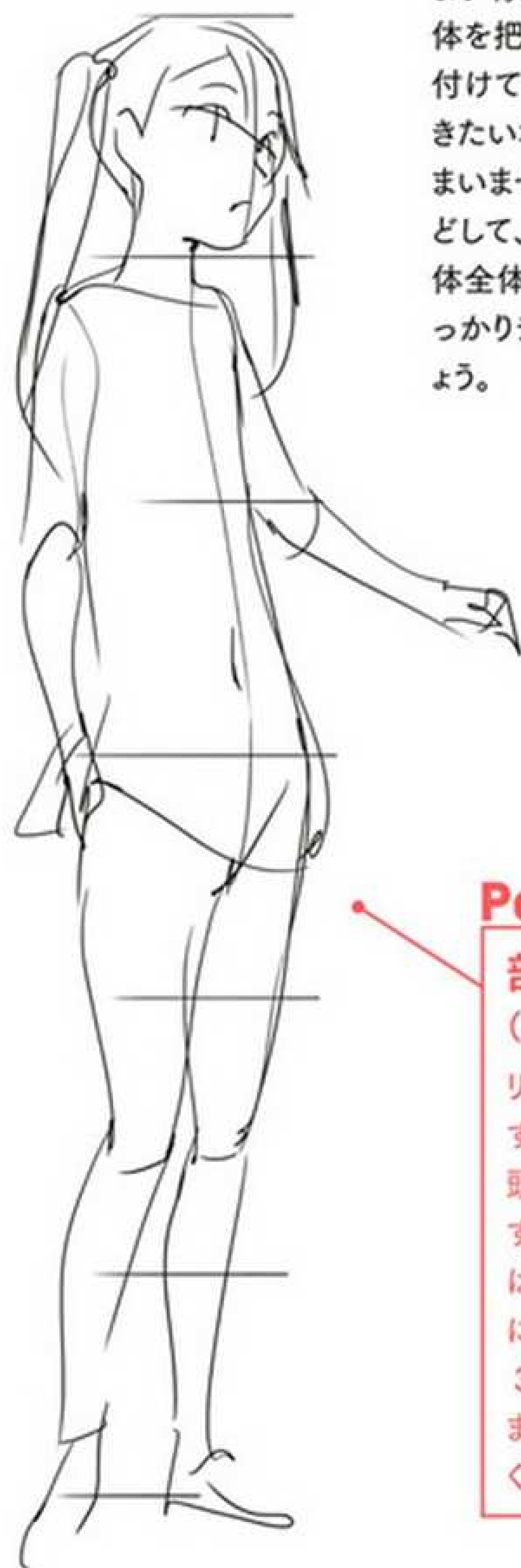
この描き方をされる方は、白い紙の上部中心あたりにいきなり頭を描いていくことがほとんどだと思います。そして頭から身体に描き進めていくので、全身を描き上げたときにバランスが取れていないということになりやすいのです。では、そんなことにおちいらない描き方を説明していきましょう。



やりがちなミス



顔から描きはじめると、その顔の軸に合わせようとして、振り子のように身体全体の軸が曲がってしまったり、ひどい場合は身体が用紙に入りきらないこともあります。



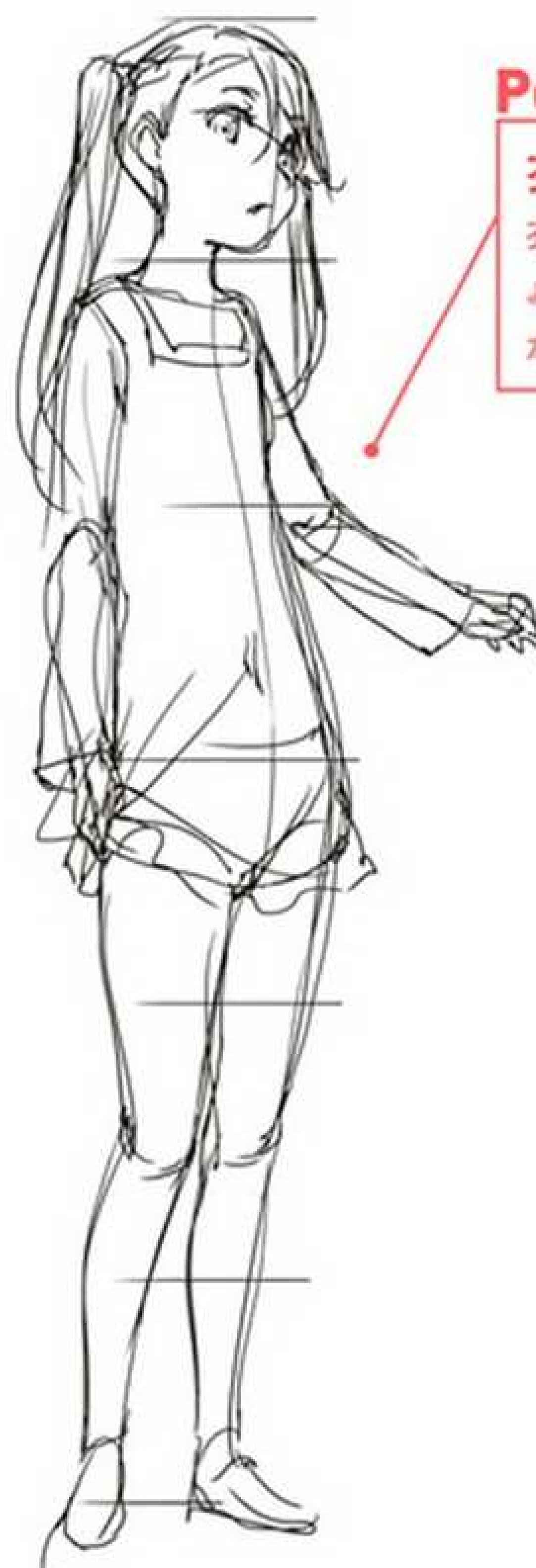
❶アタリ（印）を付ける

まず骨組みを描いていきます。身体全体を把握するために、印（アタリ）を付けてみましょう。どうしても頭から描きたい場合は、頭から描き進めてもかまいませんが、縦横の目安線を引くなどして、身体が傾いていないか、身体全体が用紙に収まっているかを、しっかりチェックしながら描いていきましょう。

Point!

部分比はこう考える（リアル系キャラ）

リアル系のキャラは、大体ですが下腹部から下の長さは頭3個くらいが目安になります。等身にもよりますが、足は頭2.5～3.5個分くらいになります（足部分が頭3.5個分だと7等身になります）。このキャラは6等身くらいになりますね。



Point!

衣服の描き込み

衣服の流れやシワは、ここで描き込んでいきましょう。全体的なバランス、衣服の垂れ具合や柔らかさを透視図で考えていきましょう。

❷細部を描写

次に筋肉と身体のバランスと衣服などの細部を描いていきます。



❸線画を描き起こす

最後に線画を描き起こしていきます。以上が手順になりますが、キャラクターにどのようなポーズをさせたいか、そこをまずイメージして描いてみてください。

Q3 いつも身体の幅がわからずあいまいになってしまう

A3 身体のアウトラインをなぞるのではなく、正中線をしっかり定めて描いてみましょう

こういった方は、頭、肩、腕というような流れで描いていませんか？　こうした身体のアウトラインをなぞる描き方はとても不安定で、応用が効きません。まずは、身体の正中線を決め胴体から描いていき、腕は最後に描くといった手順に直しましょう。そうすることで、応用の効く安定した描き方となります。

❶正中線を引く

頭を中心として考え、そこから真下へと正中線を引いていきます。

Point!

頭の形状はしっかりと描く

頭の形はここで決めておく必要があります。頭の部分の大きさが後から変わると、全体のバランスが崩れる元になりますので、しっかりとした頭の形状を描き込んでおきましょう。

Point!

身体の形状をしっかりと把握する

頭が決まれば身体のラインを描いていきますが、ポイントとして正中線を元に身体の厚みを考えながら形状認識も踏まえて身体のアタリを描いていきます。このとき目安でいいのですが、肩の位置を想像しながら描いてください。肩の位置決めがしやすくなります。

❷アタリを付ける

次に身体を描いていきます。ここではまだ大体の胴体や足のアタリを描く程度でよいです。



❸肩の位置を決める

身体のアタリが描けたら、次に腕を描いていきます。このとき、腕を前に出すか、後ろに引くか考えて肩の位置を決めていきます。たとえば、肩は腕組みをするときは前に出し、胸を張るときは後ろに引くなど前後に動きますので、動作に合わせて考え描いていきましょう。

Point!

全体のイメージを形にする

完成後のキャラクターのイメージをしっかりと組み立てて描いていきましょう。ここで雰囲気を決めておくとイメージ作りがブレずあいまいな表現の回避につながります。



❹線画を描き起こす

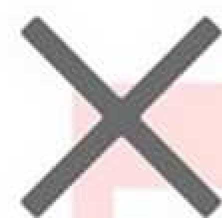
全体のアタリが描けたら下絵を描いていきます。そして線画を描き起こす手順は、前項と同じです。

別冊　なぞって覚える練習帳➡16ページ

Q4 女性のキャラクターを描くとき、胸まではいいのだが、身体全体ではバランスが崩れてしまう

A4 胸は最後に描き足しましょう

胸は女性を描く上で楽しみのひとつです。頭から胸へと描きたくなる気持ちはよくわかります。しかし、楽しみは最後に取っておきましょう。ここでは、胸は最後に描き足すという手順で説明していきます。なぜかといいますと、胸は前方に飛び出ているという固定概念があるため、胸を先に描くと身体の流れが隠れてしまい、全体的なバランスが崩れてしまいがちになるからです。



やりがちなミス

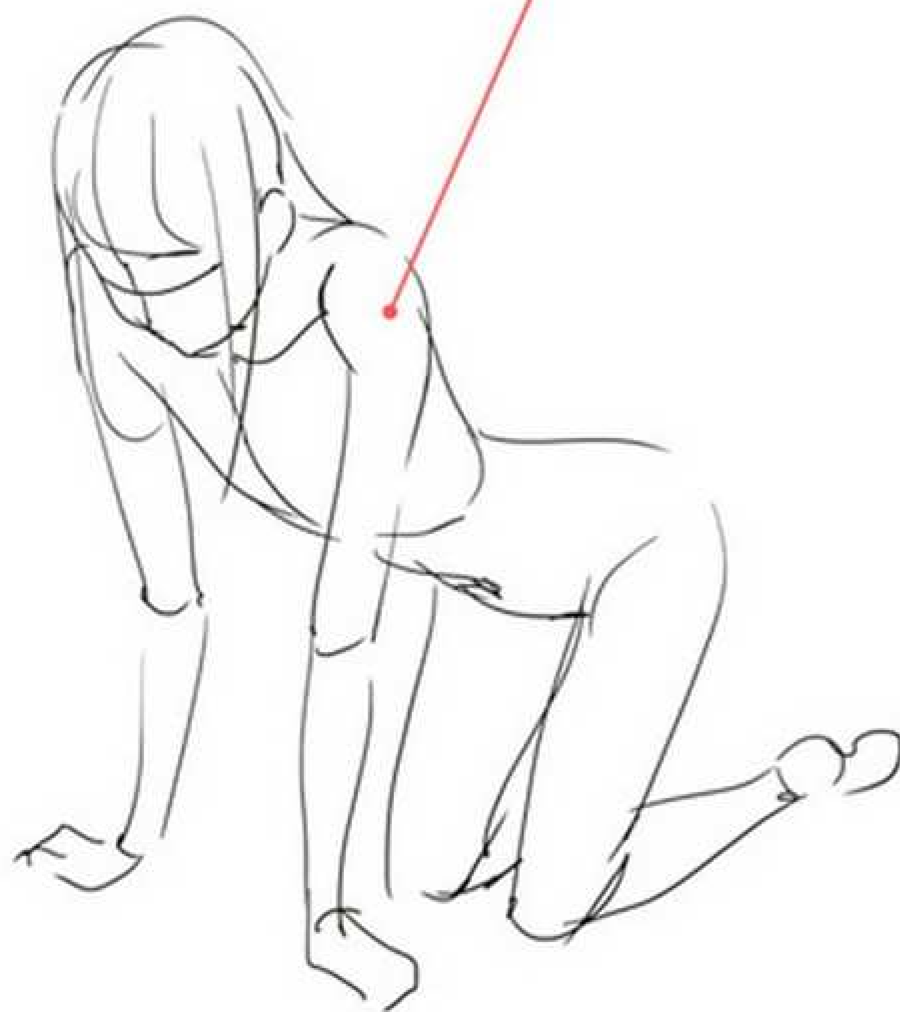


上の悪い作例も、前項でよくない描き方として説明した身体のアウトラインをなぞる描き方によって生まれるものです。上図のように、女性が手と足をついて四つん這いになったところを描くとき、描き慣れていないと胸は前に出ているものととらえてしまい、どの体勢でも前向きの胸を描いてしまいがちです。実際には、胸は前ではなく下に向かい、柔らかいので少し垂れ気味になります。個人差はあるものの、胸は必ずしも前に出ているのではないと覚えておいてください。

Point!

身体の奥行きを描く

女性の胸は後で描いていきます。まずは立体的な身体の奥行きを認識していくことが大切です。輪切りのイメージを思い浮かべ奥行きを考えていきます。

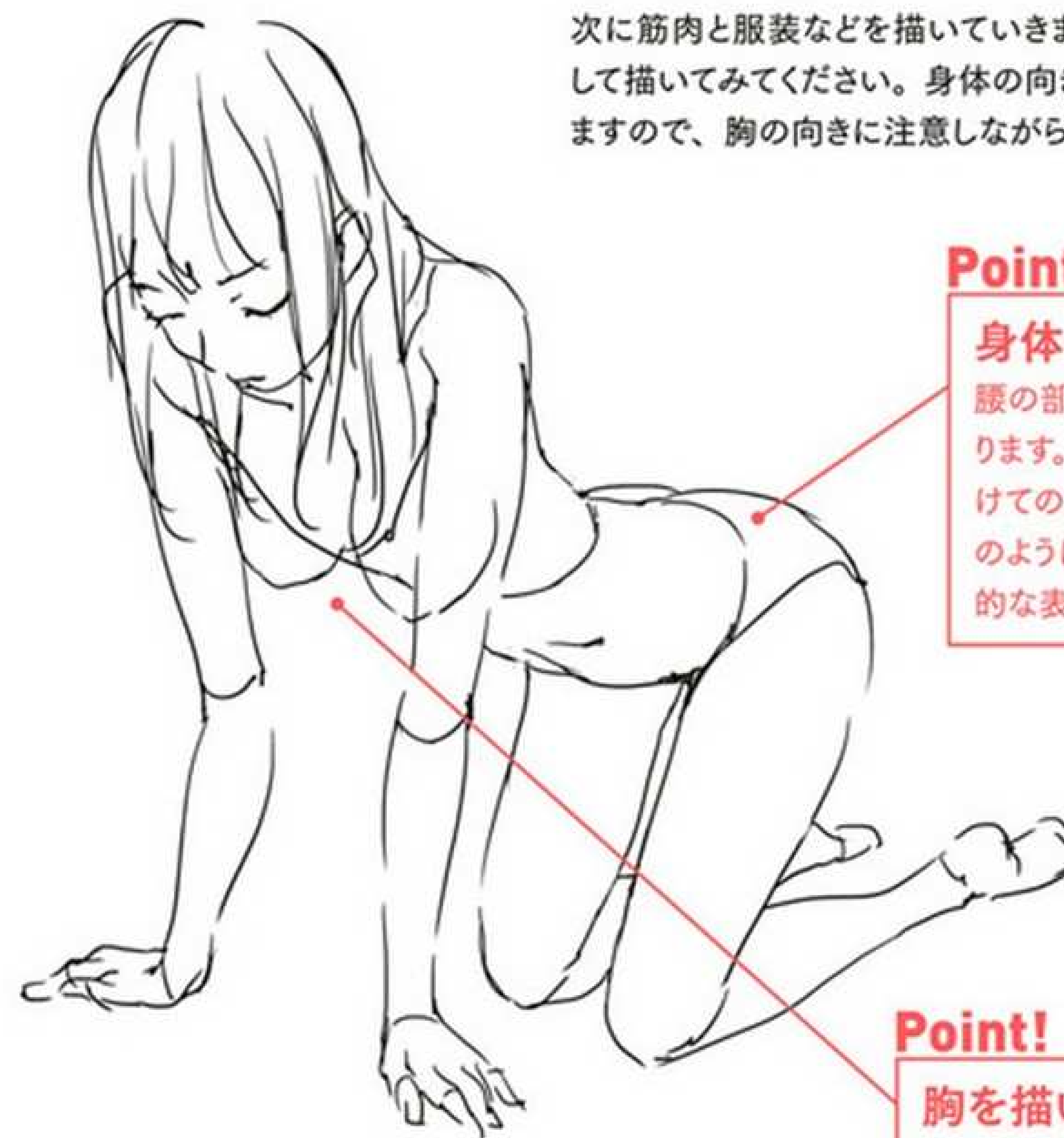


❶身体の骨組みを描く

まずは、これまでと同じく大体の骨組みを描いていきます。

❷全体像を把握してから胸の向きを考える

次に筋肉と服装などを描いていきますが、このとき初めて胸を意識して描いてみてください。身体の向きに合わせた胸を描く必要がありますので、胸の向きに注意しながら描いていきます。



Point!

身体の表と裏を描く

腰の部分はおなかが隠れお尻が見えるようになります。ここでは、身体前面から背中部分にかけての立体的な把握が必要になります。この絵のように、身体の前後を描き入れることで立体的な表現になります。

Point!

胸を描いていく

身体の向きに合わせて胸を描いていくのですが、女性の胸は柔らかいので、少し垂れ気味に描いていくことがポイントとなります。釣り鐘状になるイメージで描いてみてください。

❸線画を描き起こす

下絵ができたら、線画を描き起こします。

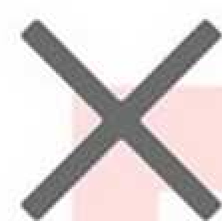


さらに詳しく……関連項目➡064～065ページ

Q5 衣服（コスチューム）を着たキャラクターの上半身と下半身のバランスがうまく描けない

A5 まずは裸をイメージし身体のラインを描きます

こうした悩みを持つ方は、衣服をそのまま着た状態で描いていませんか？　バランスの崩れは、横に入るライン（ブラウスとスカートの境目、スカートと足の境目など）が身体の流れを切ってしまうことから起こります。慣れてしまえばこういう描き方（時間短縮）をしてもいいのですが、最初のうちは、まず裸の状態で描き、その上に衣服を着させていく描き方を身に付けましょう。



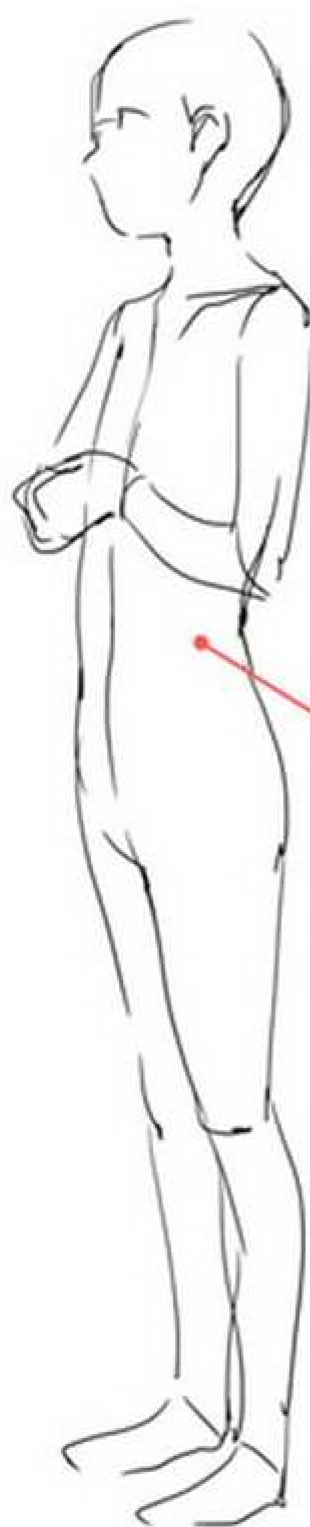
やりがちなミス



上の悪い作例は、衣服を最初に描くことで、身体全体のバランスが崩れてしまった例です。襟や袖に引きずられて、首や腕が不自然に伸び、それぞれの衣服の途切れ目があいまいになって、身体の重心がズレてしまっています。では、正しい描き方を見ていきましょう。

❶身体の骨組みを描く

ポーズを決めたらそのイメージにそって正中線や、関節部分の方向などを考えながらアタリ線を引いていきます。



Point!

身体の反りに注意

正中線を引くときにあまり身体が反らないように心がけると、自然な身体の流れになります。よく反りがちになった作品を見かけることがありますので、自分の作品は異常に反っていないか、今一度過去の作品を見返してもいいかもしれません。

❷下絵段階で衣服を描き込んでいく

アタリが引けたら、下絵と進みます。そのとき衣服へのこだわりなどがあれば、どんどん取り入れて描いていきましょう。



Point!

胸は中心に寄ってくる

透視図でアタリを描いていきますが、このようなポーズだと少し胸は内側に寄せられてきます。両腕の圧迫と身体を少し丸める形になりますので、胸を描くときには谷間ができる感じで中心に寄せて描いていきましょう。

Point!

パンツラインを考える

実際の完成図にはパンツは描かないのですが、股間の形状や立体を確認するためにパンツを描きましょう。パンツのラインはとてもいい目安になりますので、完成図にパンツを描く予定がなくても下書きでは描くことをお勧めします。

❸線画を描き起こす

下絵が完成したら、線画を描き起こしていきます。衣服などのこだわりはシワひとつひとつまで描き込んでいきましょう。身体のアタリを最初に描いたことで、身体のつながったキャラクターが描けたのではないかと思います。



Q6 動きのある表現ができない でき上がりの作品に躍動感がない

A6 動線を意識した描き方をマスターしましょう

多くの方が感じる悩みのひとつですね。動きを描くときの注意点は、まずは動線を考えて描いていくことです。人間は生き物ですから必ず動線が存在します。何をしようとして動いているのか、どういった動きなのか、動きの意味に合った動線を考えていくことが大切になります。

❶動線を意識した正中線を描く

いきなり身体のアウトラインから描きはじめるのではなく、動線を意識して正中線を引いていくことで、身体の動きの全体像を落とし込んでいきます。

Point!

動線をイメージして描く

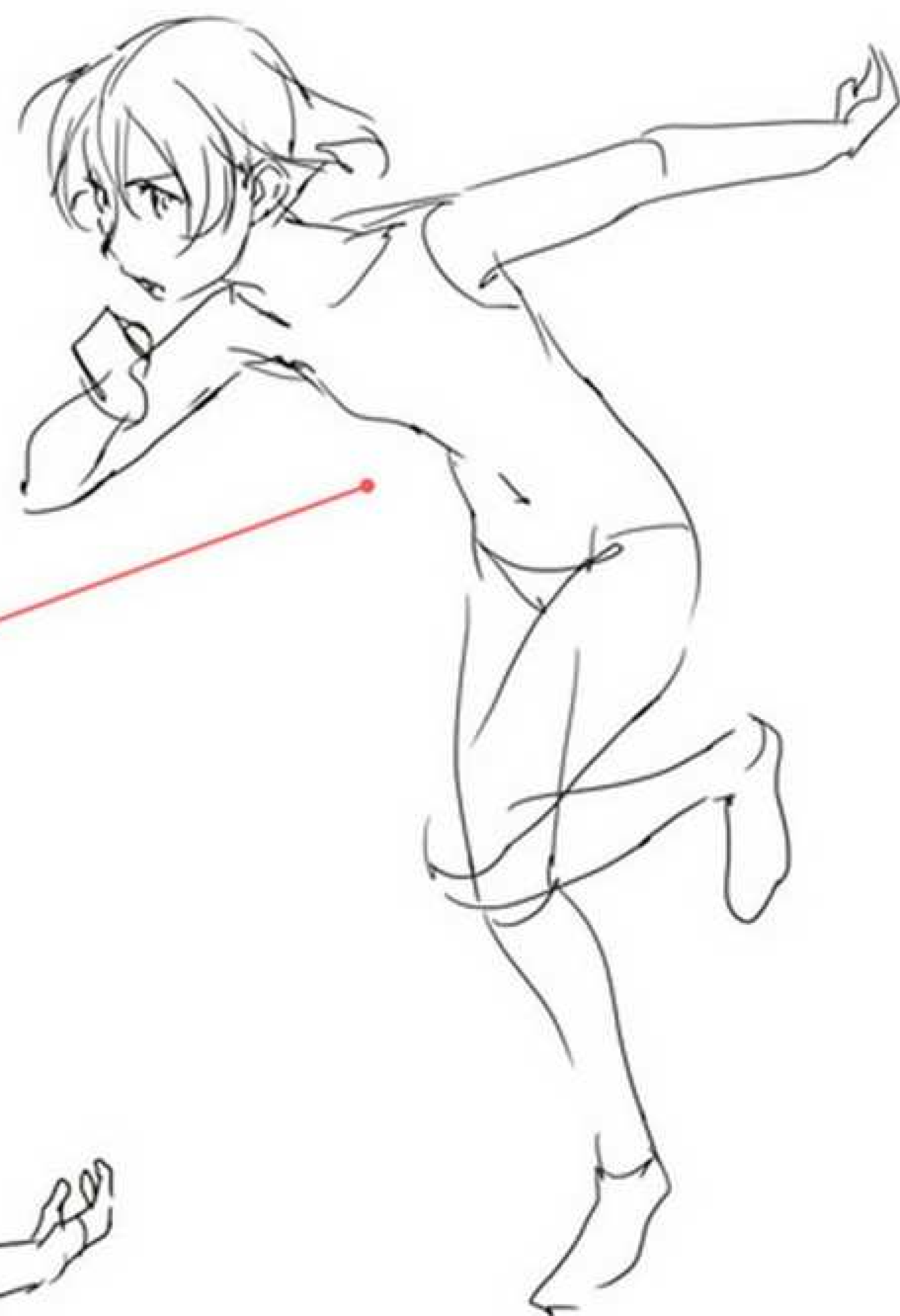
流れの動線を基本にしながら動きをイメージしながら描いていくことがポイントです。動線に逆らうと動きが止まってしまいますので、注意しながら描いていきましょう。

❷アウトラインを描く

正中線に合わせて身体のアタリを描いていきます。その際、どういう動きをしているのか、常に動線も考えながらアタリを引いていきましょう。

❸下絵を描き起こす

次に下絵になりますが、筋肉のひねりなど動きに合わせた重心ほか、自分でポーズを試しながら描いていくとわかりやすく自然な動きが描けると思います。



Point!

細かいこだわりを描いていく

アウトラインを元に完成形に寄せて描いていきます。不自然なものにならないようにご自分でポーズをされてみることをお勧めします。



❹線画を描き込む

よりリアリティを持たせるため反りや回転、ひねりなど細かく考えながら線画を描き込んでいきます。どうですか？　少しは躍動感を表現できたでしょうか。最初は難しいかもしれませんが、枚数を重ねるごとに絵も落ち着いてきますので、それまでの辛抱です。

さらに詳しく……関連項目➡082〜087ページ

Q7 柔らかい髪の毛が描けない

A7 つむじを起点とした髪の流れを把握しつつ、3つのブロックで考えると描きやすくなります

髪の毛はつむじを中心に伸びていると考えればわかりやすいです。そして、大きく分けて、前髪、前髪から側面にかけての髪、後頭部の髪と3つの箇所から成り立っていると考えるとよいでしょう。つむじからの流れを考えながら、線を引いていきます。カールした髪の毛、ストレート、ショート、ロングと様々な髪型がありますが、基本のとらえ方は同じなので整理して描いていきましょう。



❶アタリを描く

まずは、頭部の丸を描いていきます。次に十字線、そして目鼻口を描き込んでいきます。



❷髪の毛を描く

次に本題の髪の毛ですが、Ⓐ前髪、Ⓑ前髪から側面の髪、Ⓒ後頭部と、3ブロックで考えていきます。髪の流れは、つむじを基本に頭頂部から流れにそって生えている感じに描いていきます。わかりづらいので、矢印を記入しています。



❸完成

COLUMN

様々な髪型とアングル

髪型には様々ありますが、どの場合も、つむじを起点とした髪の流れと、前髪・前髪から側面にかけての髪・後頭部の3つのブロックで考えるのは同じです。

ポニーテール（リボン）


正面


側面


斜め

ツインテール


正面


側面


斜め

ストレート


正面


側面


斜め

さらに詳しく……関連項目➡046～048ページ　別冊　なぞって覚える練習帳➡05ページ

Q8 手前に腕や足を伸ばした構図が描けない

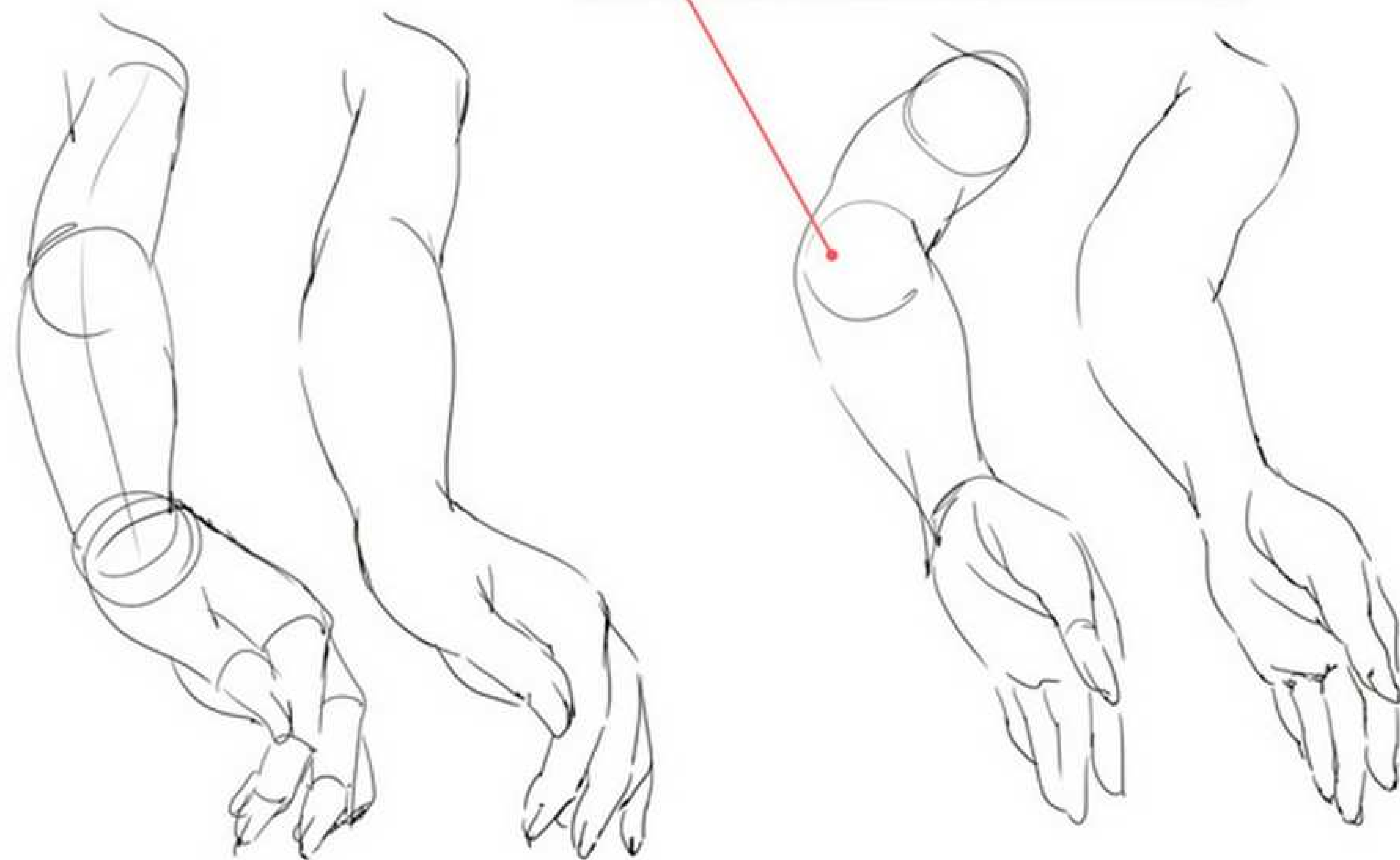
A8 腕や足を円柱としてイメージしてみましょう

これはなかなか難しい問題で、悩まれている人も多いと思います。これを克服するには、身体や手足などを円柱で考えることが必要になってきます。身体を描くときに縦の線だけを意識するのではなく、横の線（輪切り）が重要になります。手前に円柱が伸びてきたところを想像してみてください。手前に飛び出てきている縦の線は圧縮され消されてしまい、横の輪切りの線を描くことになりますよね。創造力をふくらませて円柱をイメージしながら描いていきましょう。

Point!

輪切りで考える

手前に伸ばす手は輪切りで考えるとわかりやすいと思います。下絵の段階であえて丸を描き込むことで立体認識しやすくなります。



❶腕を円柱に見立ててみる

腕が手前に出てくる表現は、腕を円柱に見立てて考えていきます。円柱を手前に倒す感じになり、手前になるほど大きく描いていきます。こう考えると、結構圧縮され描かないところがあることに気付かされますよね。

❷まっすぐな円柱から、しなった「猿腕」へ

手前に腕を伸ばすとよくわかるのですが、腕はまっすぐではなく少し曲がっていることがわかります。呼び名を「猿腕」といい文字通り猿の腕に似ているところからそう呼ばれています。猿腕を描くか描かないかで柔らかさが大分変わってきますので頑張って理解していきましょう。



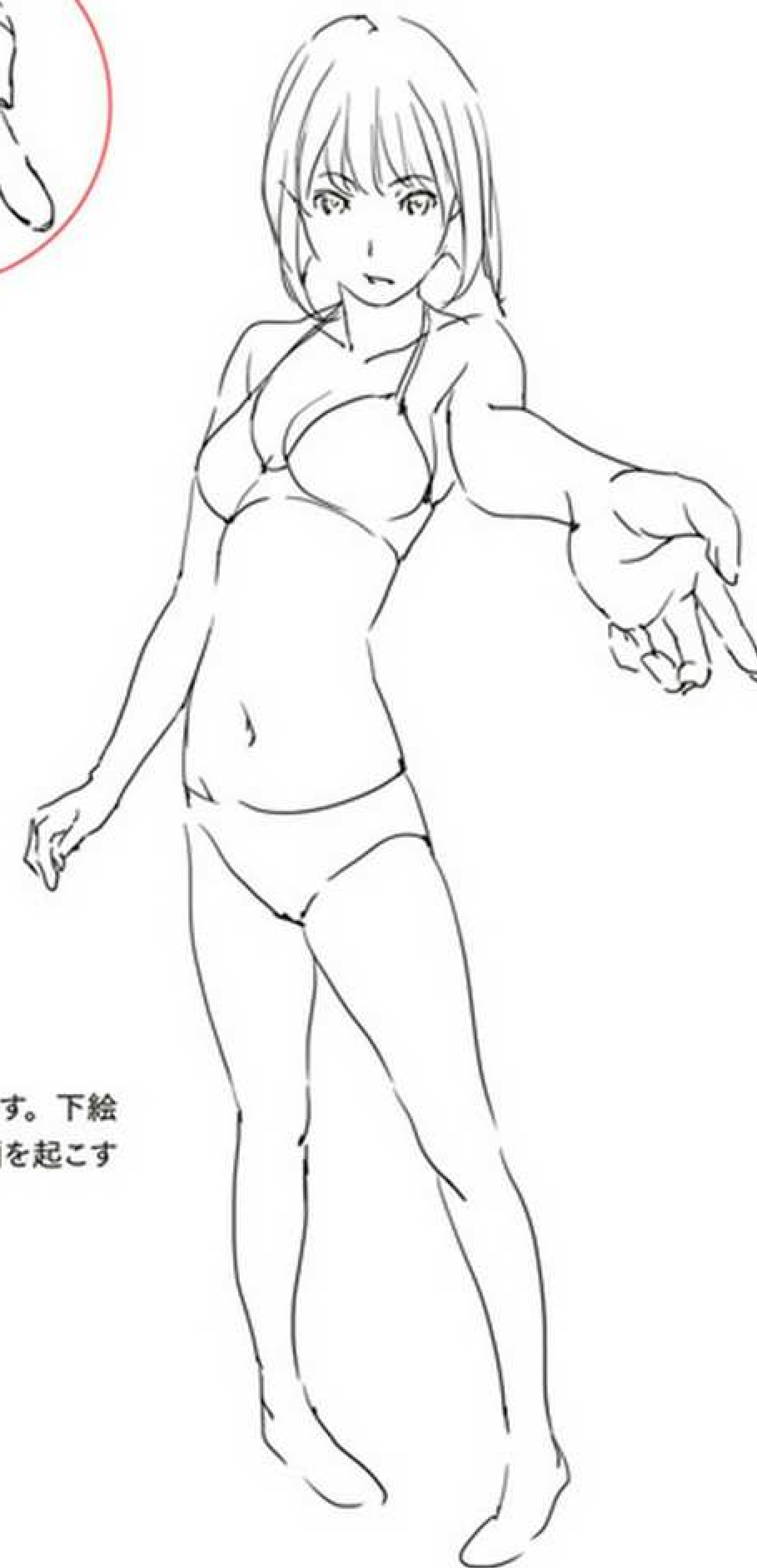
❸手先を描く

次に構図で一番の見せ場、手先を描いていきます。手先ひとつで、手の表情が変わってきますので、表現にはこだわってみましょう。

Point!

指先も円柱で認識

指先も円柱の集合体だと思ってください。指の関節部分で曲がる方向に合わせた円柱を考えると、理解しやすいと思います。



❹線画を描き起こす

こだわりの下絵が描けたら線画を起こしていきます。下絵の段階である程度細部まで描いていると、線画を起こす際も楽になります。

さらに詳しく……関連項目➡049～063ページ　別冊　なぞって覚える練習帳➡14ページ

Q9 横顔と斜めの顔が別人になってしまう

A9 目と鼻を結ぶ三角形を意識できるかがポイント

横顔と斜めの顔が似ないのは、目と鼻の結ぶ三角形（トライアングル）が崩れていることに原因があります。顔のトライアングルは似顔絵などでもよく使われるものですが、自分で描いてみたアングルの異なる顔のイラストを見比べてみると、この三角形のバランスが違っていませんか？　まずは、このバランスを克服することからはじめましょう。



❶目と鼻の結ぶ三角形を描く

横顔と斜め顔の比較をするためにサンプルをあげています。目と鼻の感覚によって顔の印象は変わりますので、目と鼻をつなぐ三角形を描いてみましょう。

Point!

三角形のバランスを取るコツ

三角形は顔の正中線を中心に目と鼻を結びますが、向きに合わせて変形することを認識して三角形を考えることが大切です。



❷目と鼻を描き込む

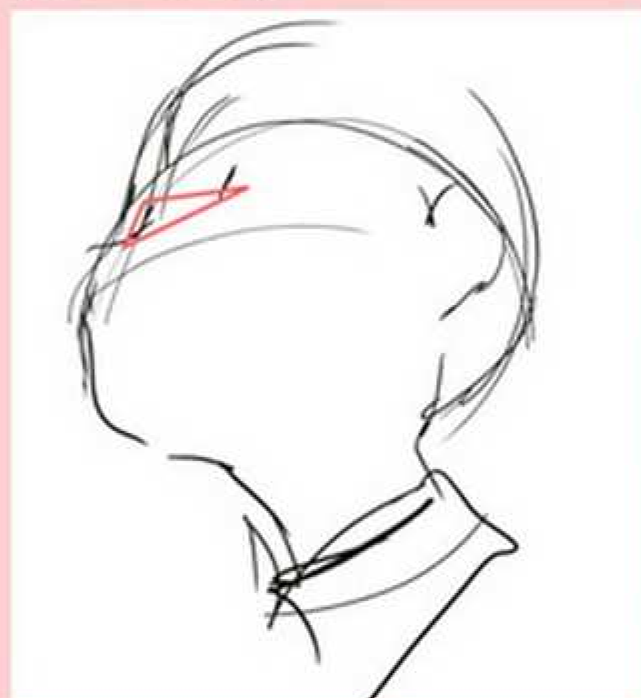
位置に合わせ目と鼻を描き込んでいきます。横顔のときの目の形は三角形になることを意識してみてください。

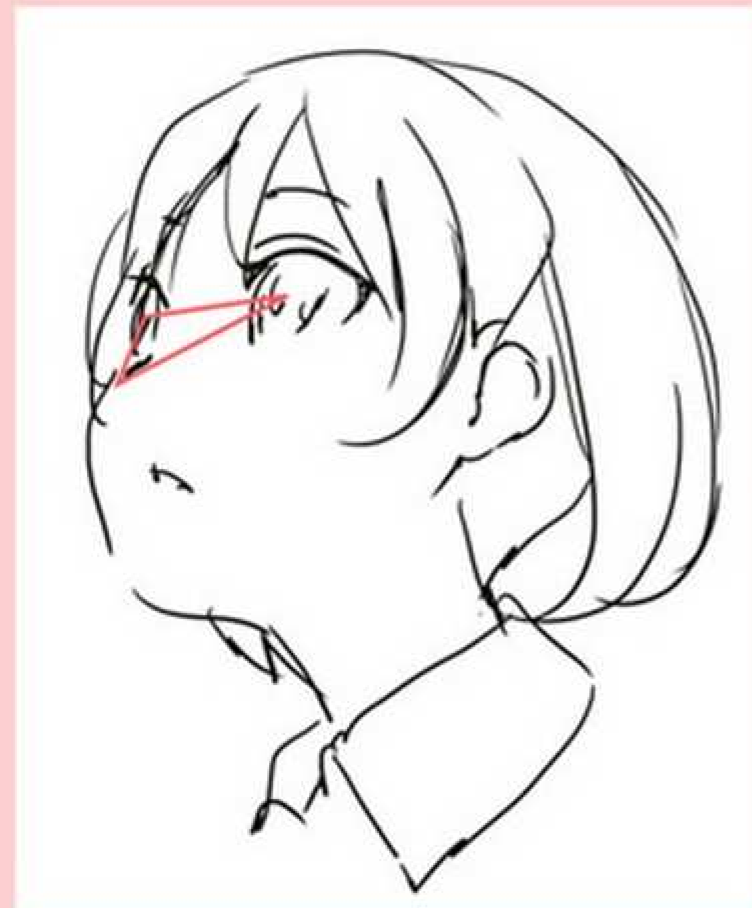
COLUMN

「斜め＋アオリ／俯瞰」の上級テクニック

アオリや俯瞰によって三角形も変形します。アオリと俯瞰は向きにもよりますが上下での圧縮変形になります。これは、アオリや俯瞰を描くときに顔の上下で圧縮表現されることを意味します。アオリ／俯瞰を描くときにはこの圧縮される感じを頭に入れておいてください。

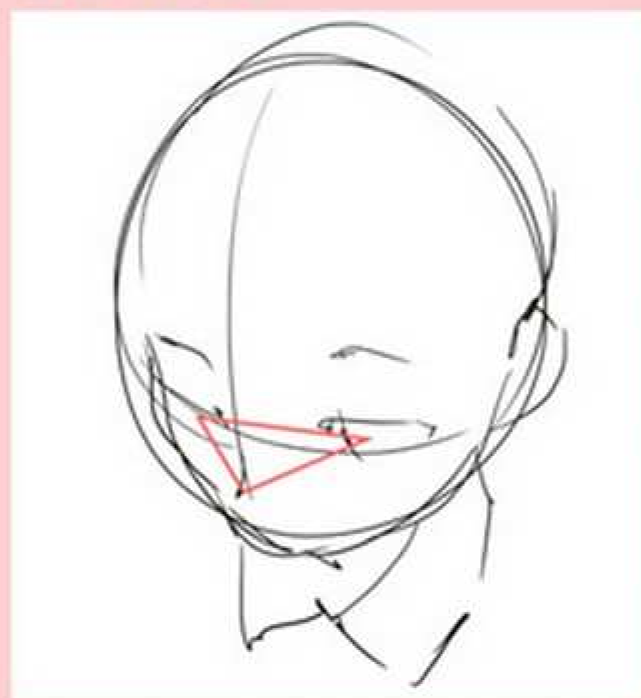
斜め＋アオリ

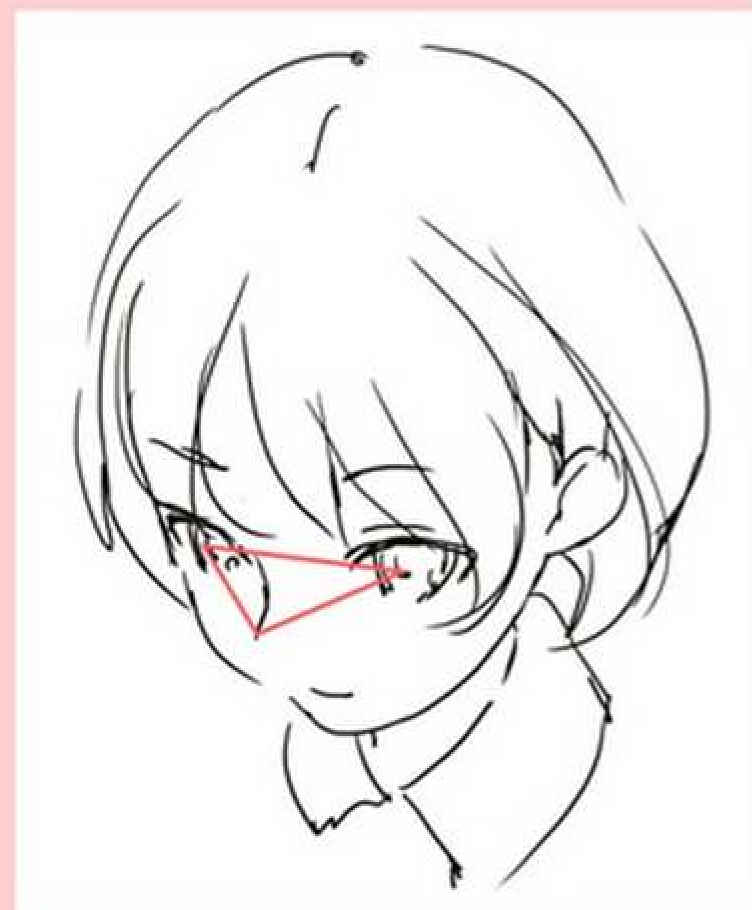




「斜め＋アオリ」は横に対しても縦に対してても圧縮がかかります。三角形の形状を考えて目と鼻の位置を決めていきます。

斜め＋俯瞰





「斜め＋俯瞰」の場合も同様です。三角形に圧縮がかかることを意識して、目と鼻の位置を決めていきます。

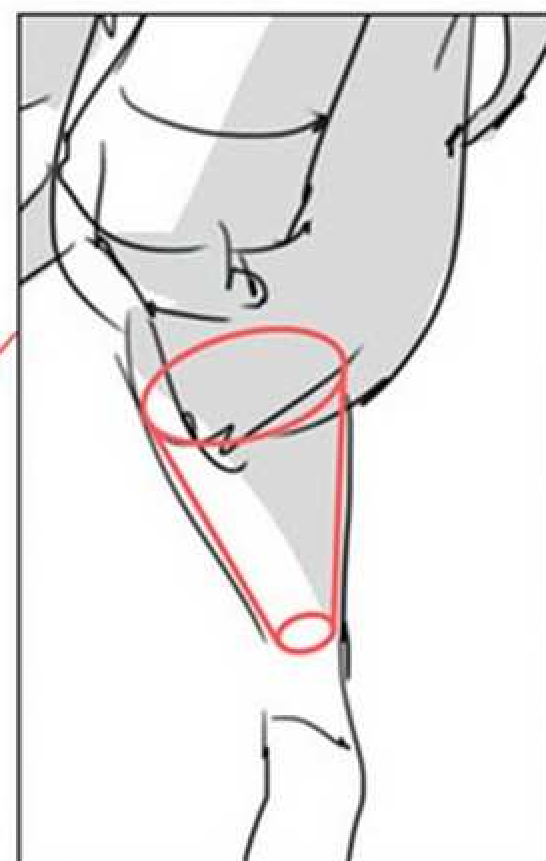
さらに詳しく……関連項目➡040～041・102～103ページ

Q10 立体的な作品が描けない

A10 「身体の中心を考える」「動線を考える」「円柱として考える」の合わせ技が必要になります

このお悩みの解決法は、今までお伝えしてきたことの集大成です。「身体の中心を考える」「動線を考える」「円柱として考える」など、すべてのことを合わせることでできるようになっていきます。ここでは、イラストがそれぞれどのテクニックを組み合わせて描かれているのか、分析してみましょう。





❶身体の中心（正中線）を考える

身体は左右に曲がったり前かがみになったりと自由に動きます。そんな身体のバランスを崩さないためには正中線が大切になってきます。

❷動線を考える

動こうとする身体の動線を考えて動作を描いていきます。重心移動など動きを考えて軸足などを表現します。

❸円柱として考える

腕や足は、まず円柱とみなし、次に手前から奥にかけて細く見えるといった遠近や、しなり方を反映していくと、立体的な表現が可能になります。

さらに詳しく……関連項目➡106～111ページ

CHAPTER 2

【初級編】顔と身体の描き方

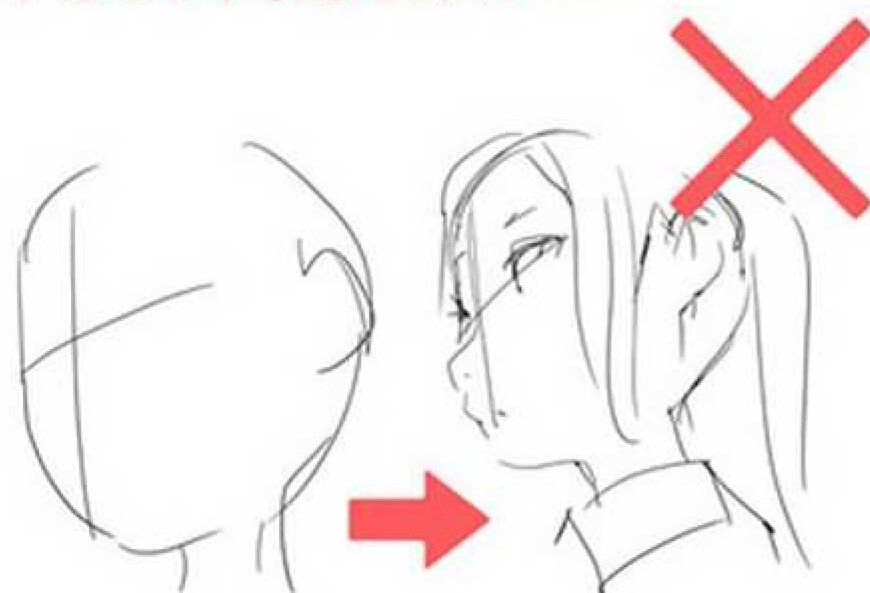


顔の描き方 1

十字線を活用する

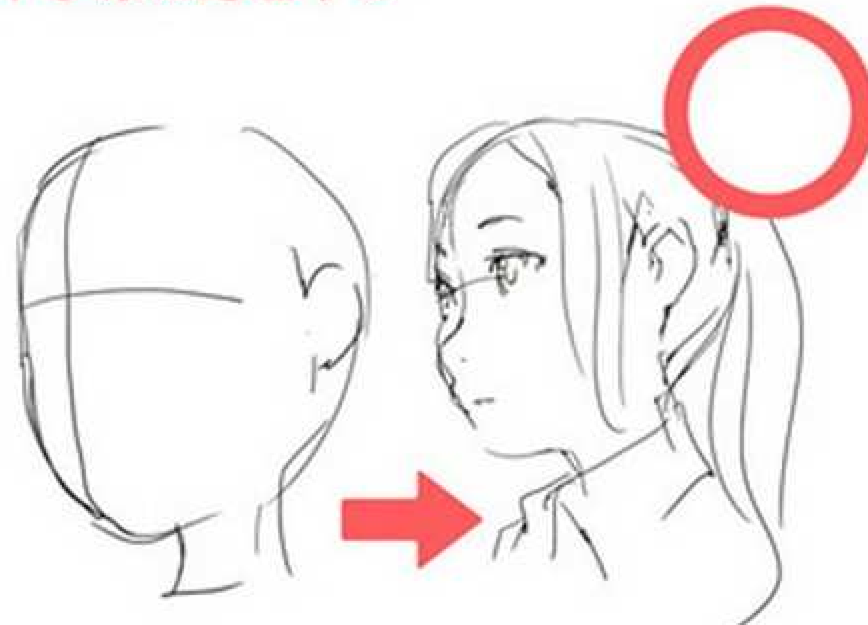
顔を描く際に顔の中心に十字線を引きますが、あなたは誤った十字線を引いていませんか？ この十字線の段階で間違った線を引くと結局はバランスの崩れた顔になってしまいます。立体的な十字線を意識して引いていきましょう。

平面的な十字線を引くと……



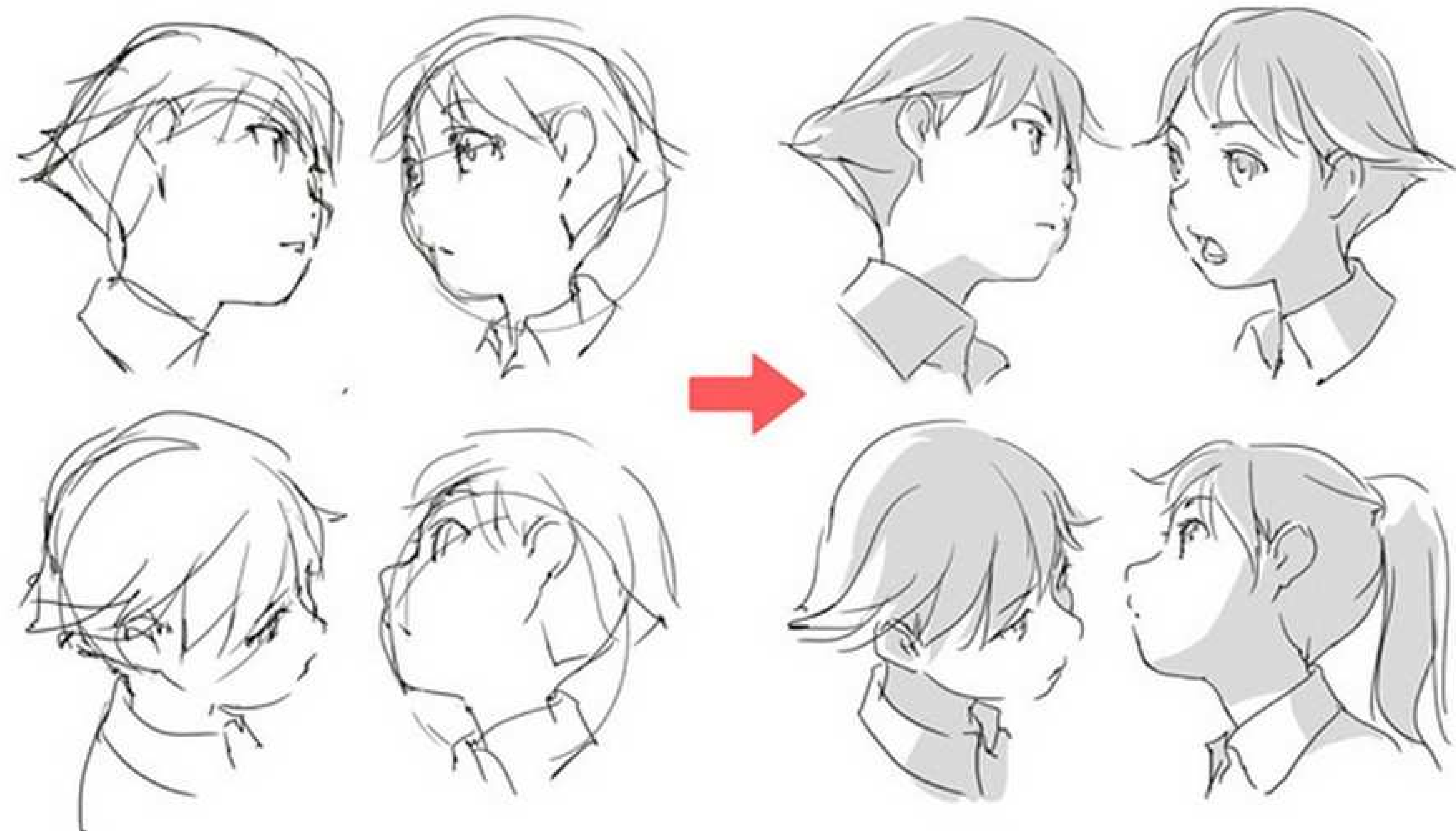
よくこんな十字を引いて目鼻口を描いていませんか？ いくら輪郭線を引いても、十字線が平面だと、顔がひし形に変形して平面的になってしまいます。

十字線は湾曲する



輪郭線から考えると、このように眉間のあたりを中心に弓型に丸く伸びる十字になります。顔の丸みがわかりますよね。

様々な角度の十字線の引き方



慣れてくると、十字線の縦の線を引くときに額から鼻、口への流れを描き込むのもいいです。こういった線を引くと奥の目や輪郭線などの目安にもなります。

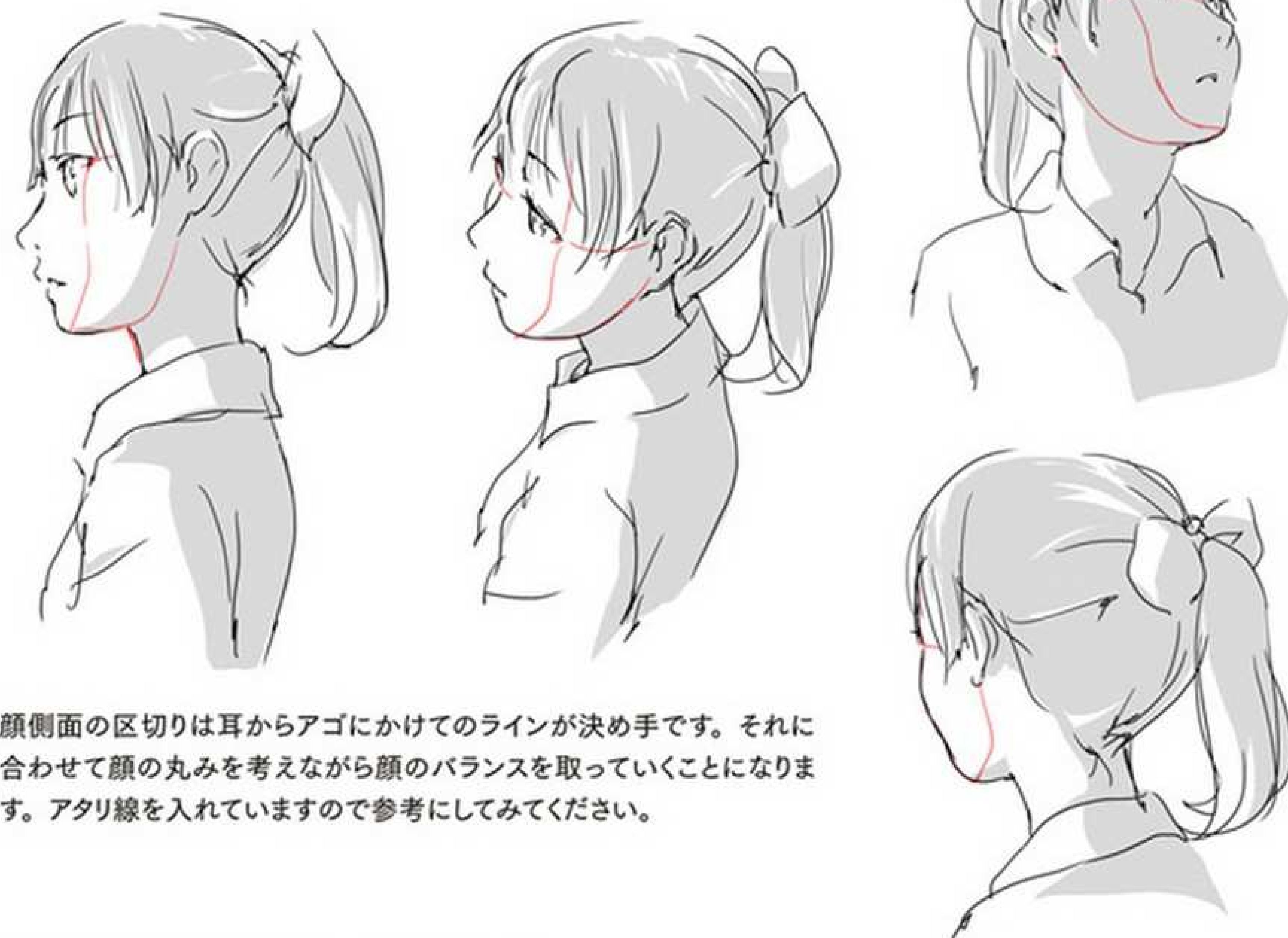
完成形はこんな感じです。平面でない立体的な顔に仕上がっていると思います。

顔の描き方 2

側面・後頭部も丸みを意識

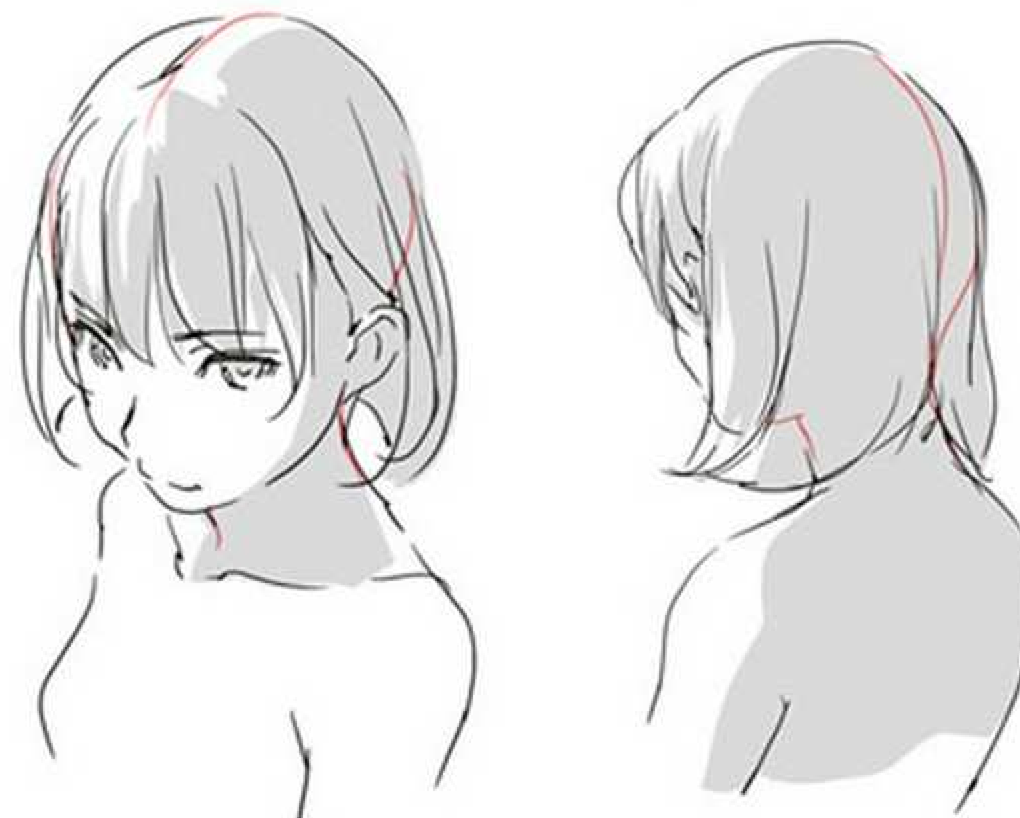
立体的な顔を描くためには頭全体の形状を考える必要があります。顔の輪郭はもちろん後頭部にまで回り込む丸みを意識することが大切になってきますので、一緒に勉強していきましょう。

側面は、ほおとアゴのラインを引く



顔側面の区切りは耳からアゴにかけてのラインが決め手です。それに合わせて顔の丸みを考えながら顔のバランスを取っていくことになります。アタリ線を入れていますので参考にしてみてください。

後頭部を描くときも丸みを忘れずに



頭は前頭部だけではありません。後頭部を忘れないでください。後頭部を意識して、頭部の丸みを描いていきましょう。俯瞰を描くときには、後頭部を意識して描きましょう。頭部の奥行きを出すために大切なことです。丸みのある立体的な頭部を目指しましょう。

別冊　なぞって覚える練習帳➡06～09ページ

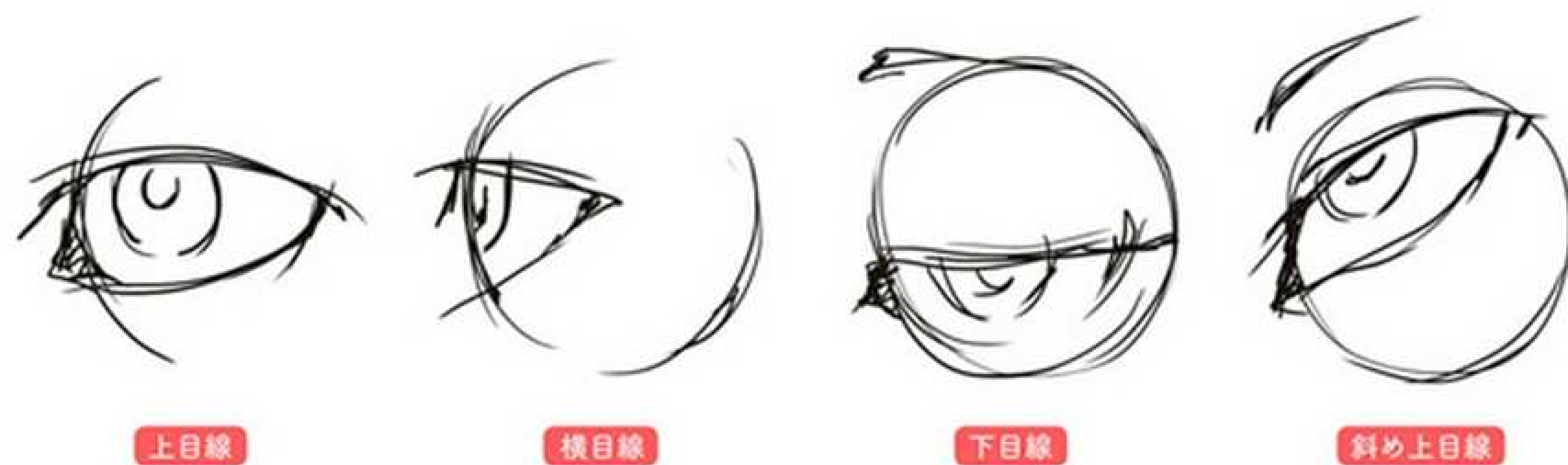
顔の描き方 3

目は球体を意識

目は眼球で形成されています。目の奥には丸い眼球が隠れていますので、そのことを頭に入れて目を描くことを心がけましょう。目線による黒目の位置決めなど、立体的な目を描くにはこの眼球が重要になってきます。

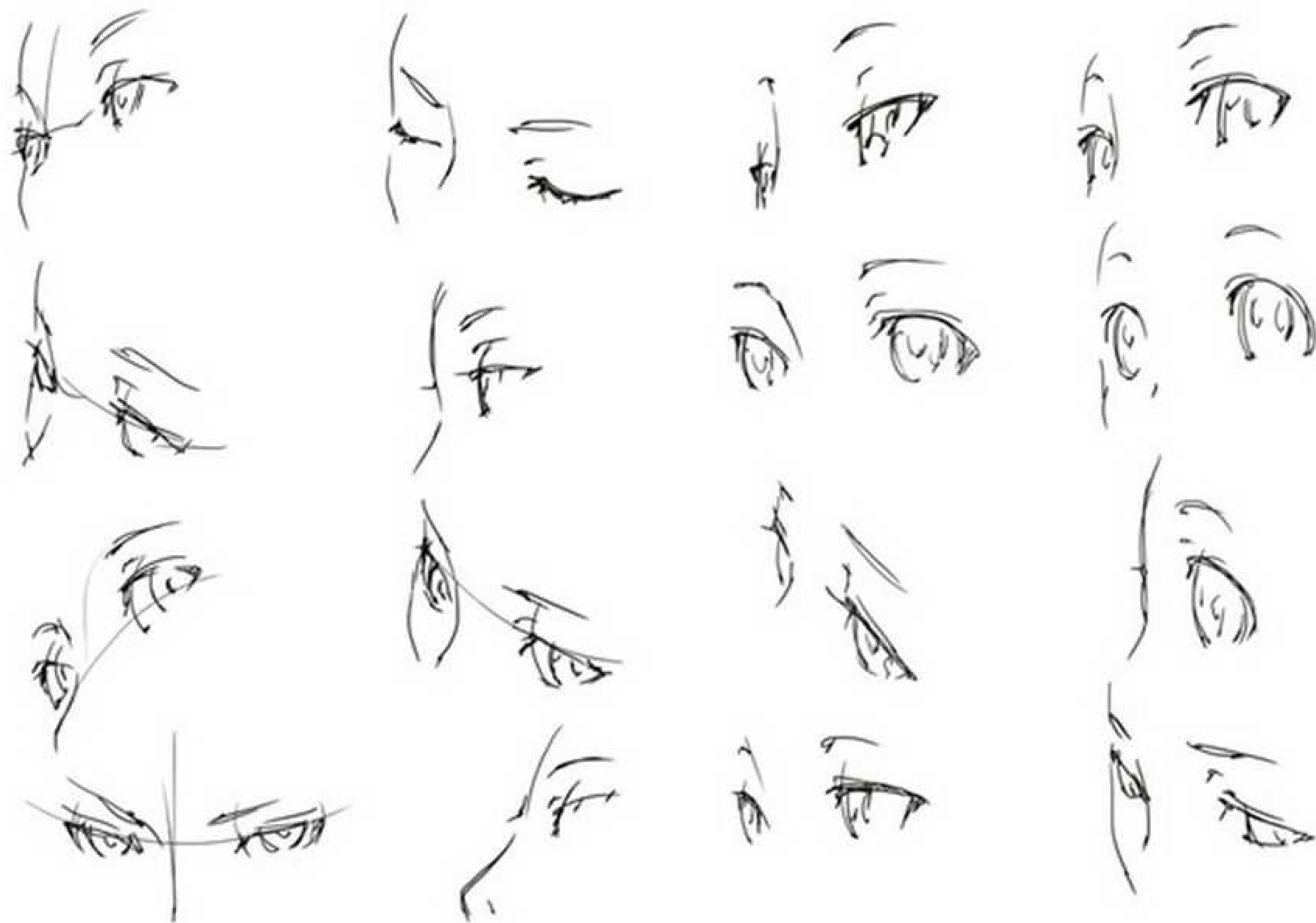
基本の考え方：眼球を意識する

冒頭でも説明しましたが眼球を意識することが大切です。目の形状を把握して目頭から目尻までの形と流れを考えましょう。



様々な目の表現について

絵柄で目の描き方は変わってきます。リアル系の目、アニメ系の目など様々ですが、基本、眼球はどんなキャラであってもあると考え描いていきます。一部ですが、絵柄に合わせての目の表現を描いてみましたので、参考にしてみてください。



顔の描き方 4

耳は位置に注意する

耳は正面から見ると目の高さにあり、横から見ると頭の中心近くに位置します。顔を描く際にアゴから耳にかけてのラインが重要視されますので、耳の位置は注意して描いていきましょう。

いろいろな耳の形

耳の描き方も絵柄によって変わってきます。絵柄に合わせた耳の描き方を考えて描いていきましょう。



耳は位置に注意

耳は、頭部の中心近くで目の高さに合わせたくらいのところに付いています。耳を描くときは、位置に注意して描いていきましょう。



顔全体における耳の描き方

正面　少しアオリ気味の耳



少しアオリになるとこんな感じになります。下から見たアゴから耳にかけてのラインもわかっていただけると思います。

斜め後ろから見た耳



後方から見た耳はこういった形に見えます。耳を描くときは角度によって変わる耳の形状を考え、どういった形に見えるかも考えて描いていきましょう。

真後ろから見た耳



耳は真後ろから見ると三角形の形をした接合面がよくわかると思います。後ろ向きの耳を描くときはこの接合面を意識して描いていきましょう。

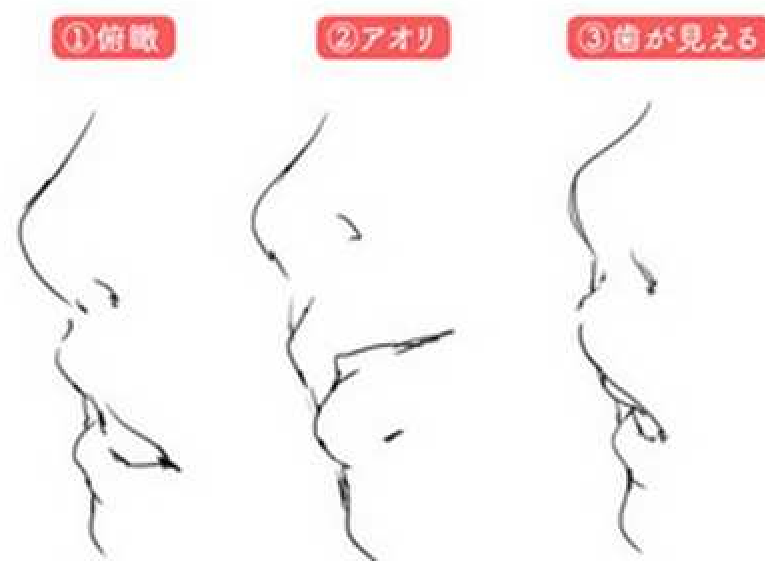
顔の描き方 5

口と鼻の描き分け

口や鼻は主役的な部位ではありませんが、表情やキャラクターの印象付けには欠かせません。イラストや漫画における口や鼻の表現方法として一文字や点だけで表現するものもたくさんありますが、ここでは本来の口や鼻の形状を残した形で説明していきます。

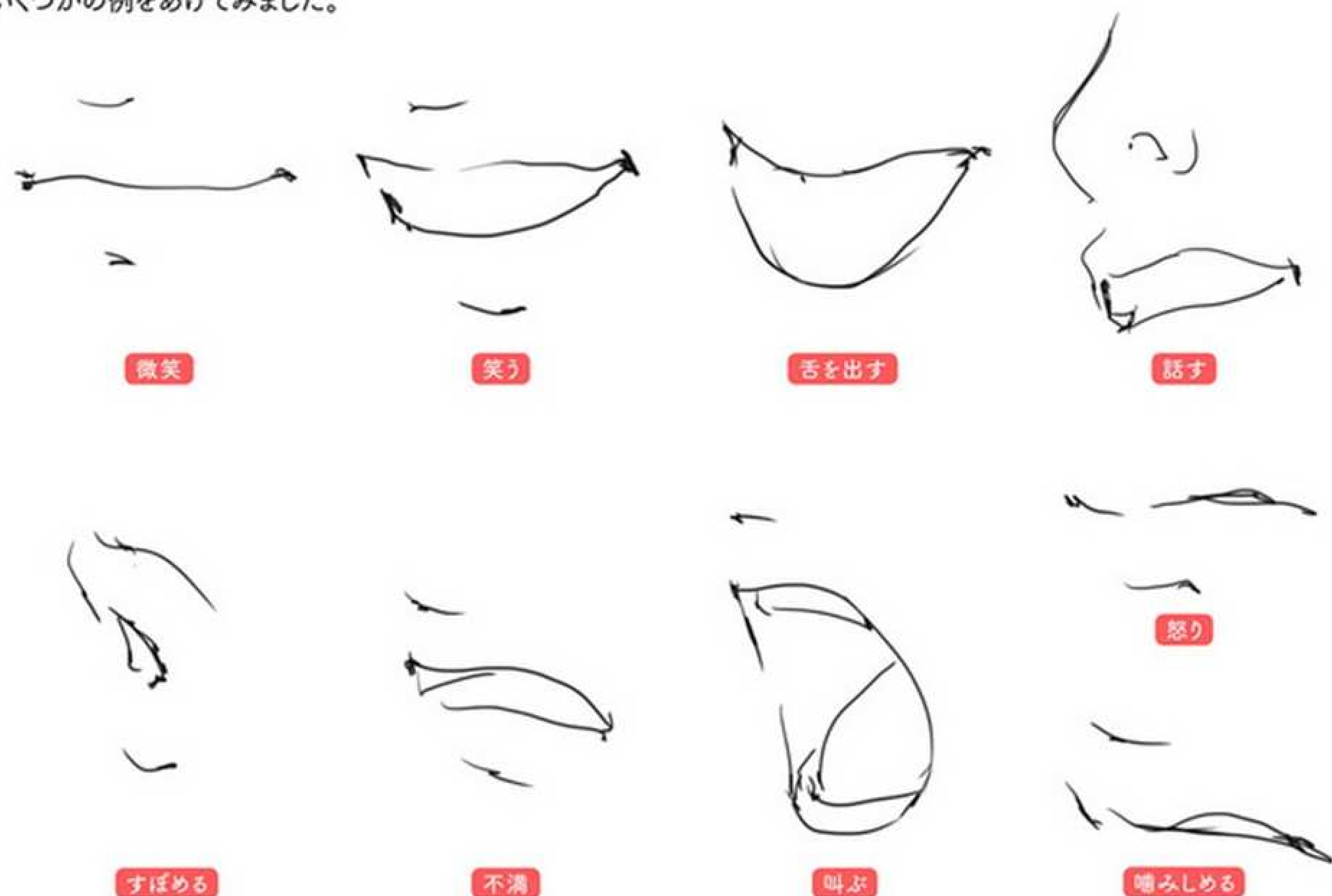
角度による描き分け

口や鼻も当然ですが見る角度によって見える場所が変わってきます。たとえば、①は角度からいえば少し俯瞰になるので、下唇と口の内部が少し見える形になります。②は、アオリで鼻の穴が見え、口は上唇の下部が見える形になります。③はまた俯瞰になりますが口の開き方で歯が見えている状態です。



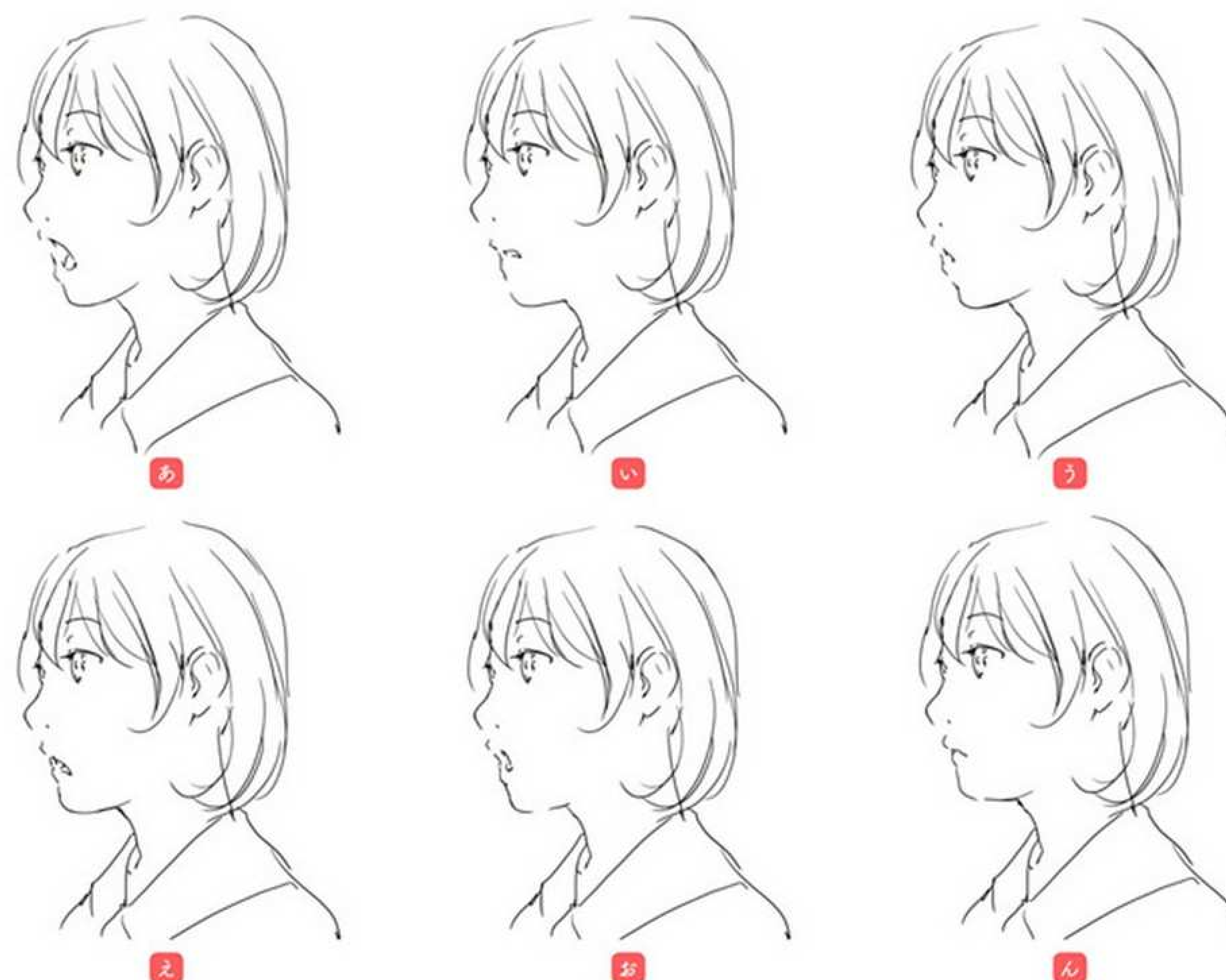
動作と感情による口の描き分け

口の表情にもいろいろあります。感情表現や言葉を出すための口の開き方など様々です。
いくつかの例をあげてみました。



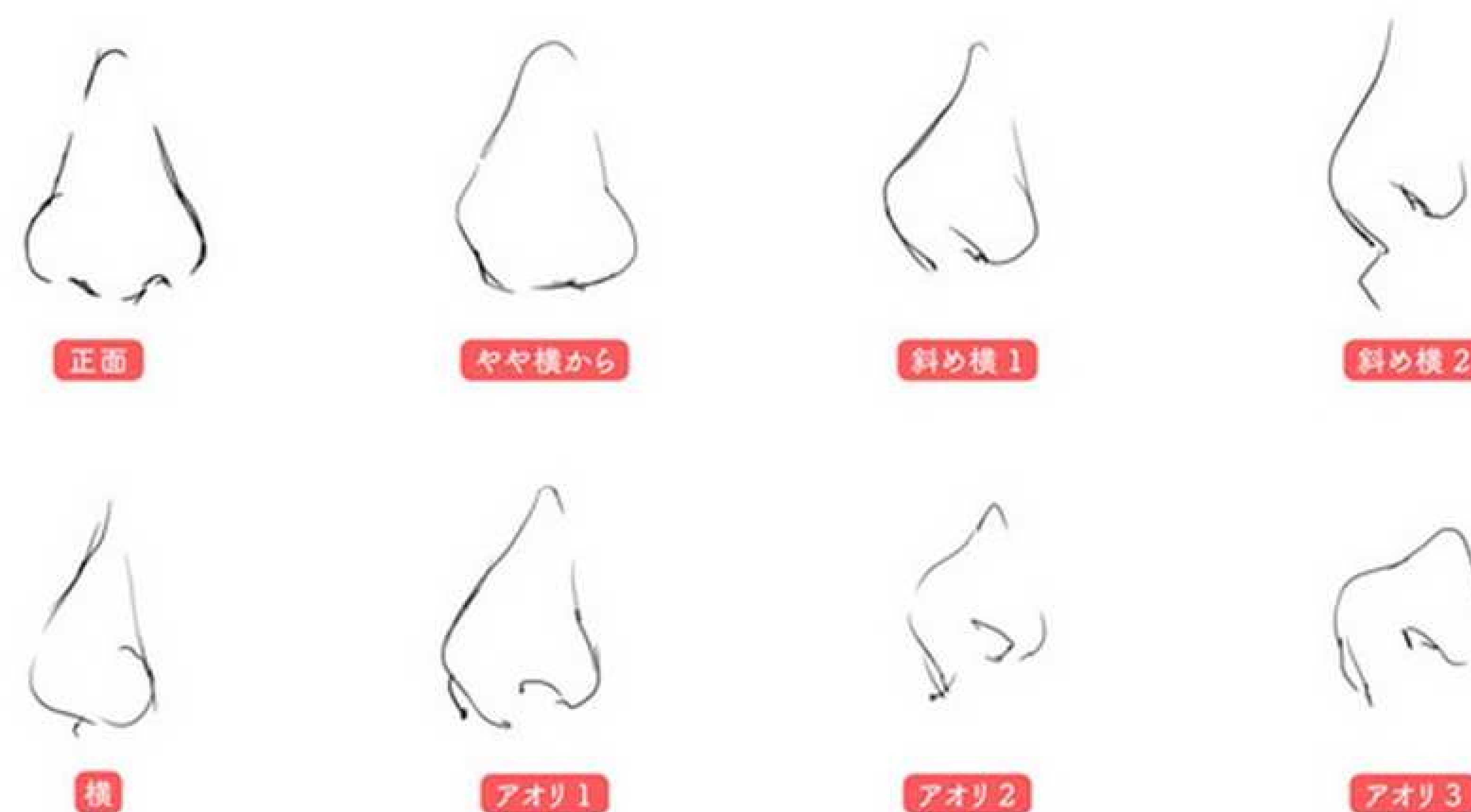
言葉による口の開き方の違い

声を出す際に口は様々な開き方をします。しかし、開き方には一定のルールがあり大きく分けて６つになります。それは母音となる「あ」「い」「う」「え」「お」と口を閉じた形の「ん」に分かれ、以下のような形で描き表せます。



様々な角度から見た鼻の形状

鼻も角度によって見え方が変わります。鼻の高さや鼻翼の広がりなど鼻の形状を把握することで、より鼻に表情を持たせることができます。鼻や口は鏡を見るなどして、ご自分のものを観察されるといいと思います。



髪の描き方 1

自然なロングヘア

女性の髪の毛はとても魅力的で美しいものです。しかも動きによって表情が変わります。そんな魅力的な髪の毛の描き方を学んでいきましょう。

重力を意識してまっすぐに下ろす

髪は細い毛の集合体ですので、とても柔らかいものです。ですから、特にロングの髪の毛は、重力の影響を受けやすいことを意識しましょう。ロングの髪の毛を描くときは、重力に逆らわずまっすぐ下に下ろすことが、美しく描く秘訣です。

下ろす髪の毛はまっすぐ地面と垂直になるように気を付けましょう。

地面と垂直になることを意識しつつ、こんな回転を入れてみてもいいですね。

髪の毛を手で持ち上げて、垂らすところを描いていきましょう。背面の髪の毛が地面と垂直になることを忘れないように。

場所によってボリュームが変わることに注意

髪の毛を描く際やはり柔らかさを表現することが大切になってきます。髪の毛を柔らかく見せる秘訣は、髪の毛に起こる様々な表情を描き表すことにあります。

上部と下部の髪の毛の幅が変わります。「上部広く」「下部細く」です。

重心

背面部の髪の毛もボリューム少なめに、重たくならないようにした方が自然でキレイな髪の毛になります。

ロングヘアーを描く場合、髪の毛の中心部を細く描くと重たくならず、動きのある自然な髪の毛に描けます。下の部分は地面に接することで広がります。

向かい風を描く場合、前面や側面の髪の毛は風が直にあたるので多少なびきます。

背中の後ろの髪は身体の影になっていますし、髪の毛の量も違いますので両端ほどなびきません。

風になびく髪

髪をなびかせる場合、髪の毛の付け根から広がる髪の毛の流れを描くことが大切になります。耳の付け根あたりから、外へと広がる髪の毛をイメージして描いていくことが、なびかせる第一歩だと思います。

髪の描き方 2

ポニーテールとカール

女性のヘアスタイルの代名詞といえばポニーテールではないでしょうか。また、かわいらしさでいえばカールヘアなどがあります。そんなポニーテールの見せ方によって感じる印象の違いと、カールの描き分けをまとめてみました。

留めゴムの位置で変わるポニーテールの表情

ポニーテールの留めゴムの位置で年齢の印象が決まることがあります。たとえば、留め位置を高い位置にすると年齢が若く見える印象になります。中央位置だと相応に。低い位置だと落ち着いて見えますので年齢が高く見えます。また、カールを加えると華やかな印象になります。



高め

中央

低め

ポニー＋カール

角度によって描き分けが必要なカール

カールを描く際はカールの形状を把握することが必要になります。正面から斜め背面へと角度によってカールの向きが変わりますので、想像をふくらませて描いていきましょう。



正面

斜め横

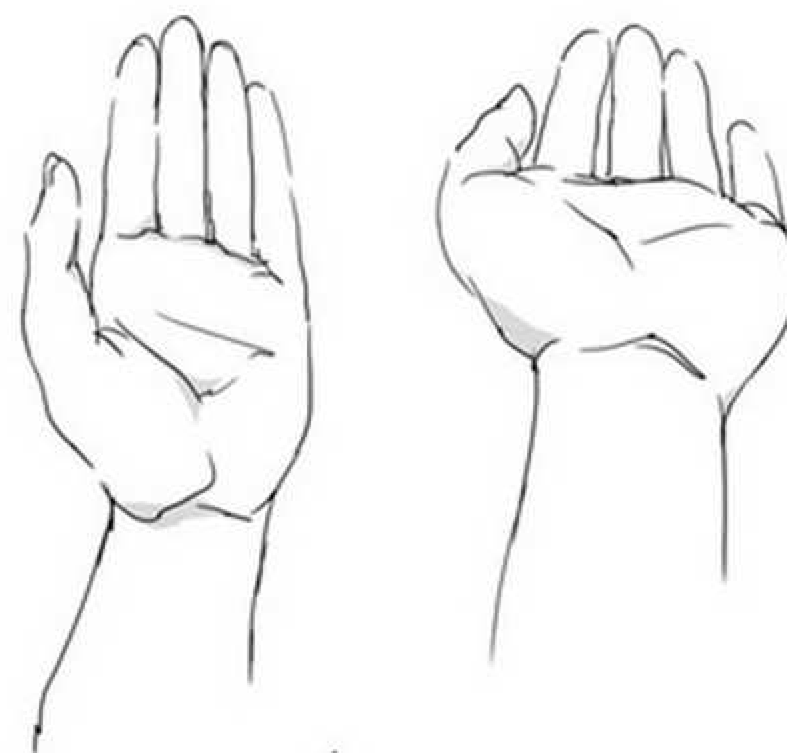
背面

手の描き方 1

指・手のひらと甲

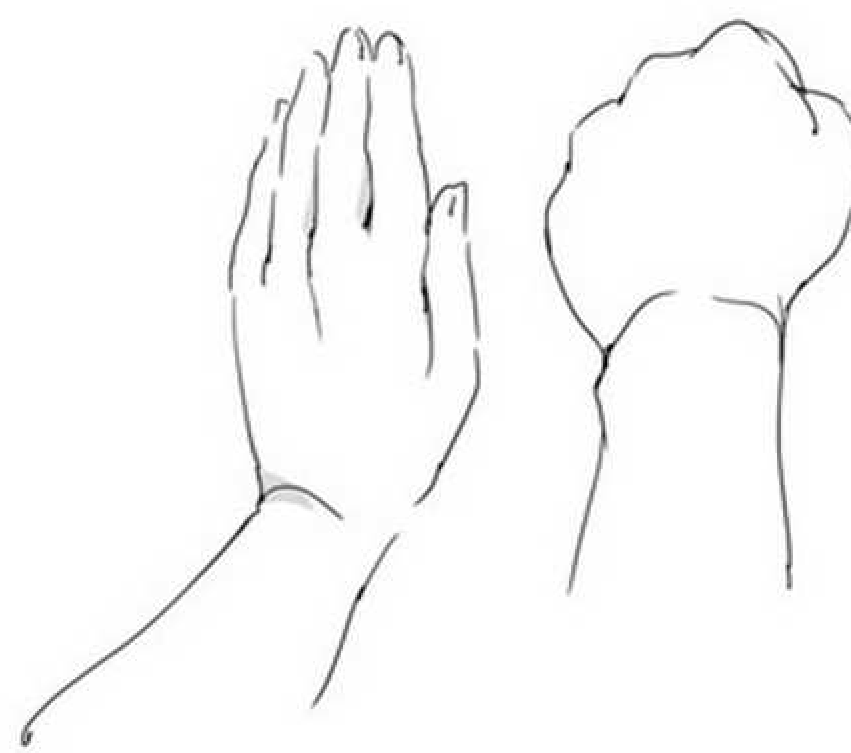
手を描く際に、指・手のひらと甲は、とても重要な場所だといえます。また描ききるにはそれぞれの形状を把握することが不可欠となります。それではそれぞれの形状を見ていきましょう。

手のひら



真正面から手のひらを見るとこんな形ですが、手首側から見てみるなどいろいろな角度から手のひらを見てみてください。手根部（しゅこんぶ）のふくらみなど真正面では気付かないこともよくあります。

手の甲



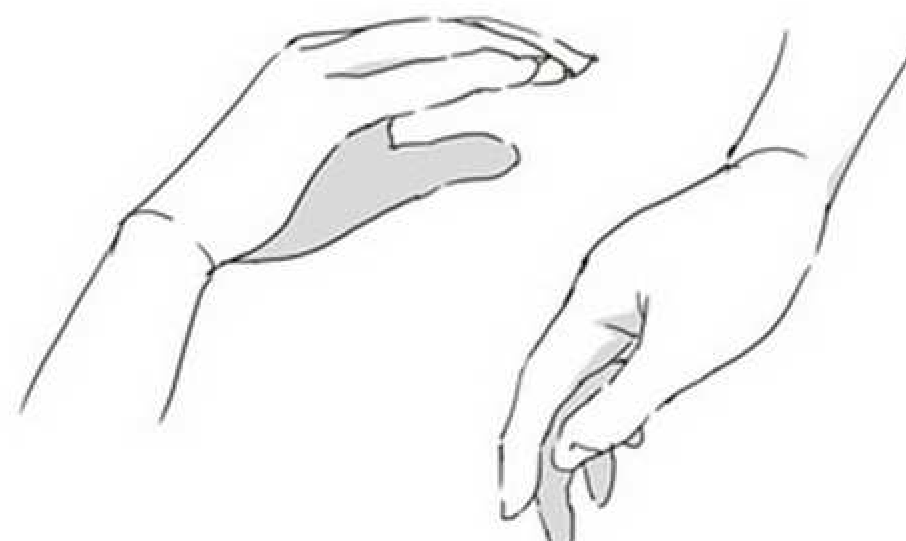
手の甲も同様に真正面から見るとこういう形になります。拳を握っていますが手首側から見ると三角形になっているのがわかると思います。

指の表情



手を指側から見るとこんな形になります。指の関節などの形状を考えて、指の丸みを円柱で考えていきましょう。

手の甲・側面



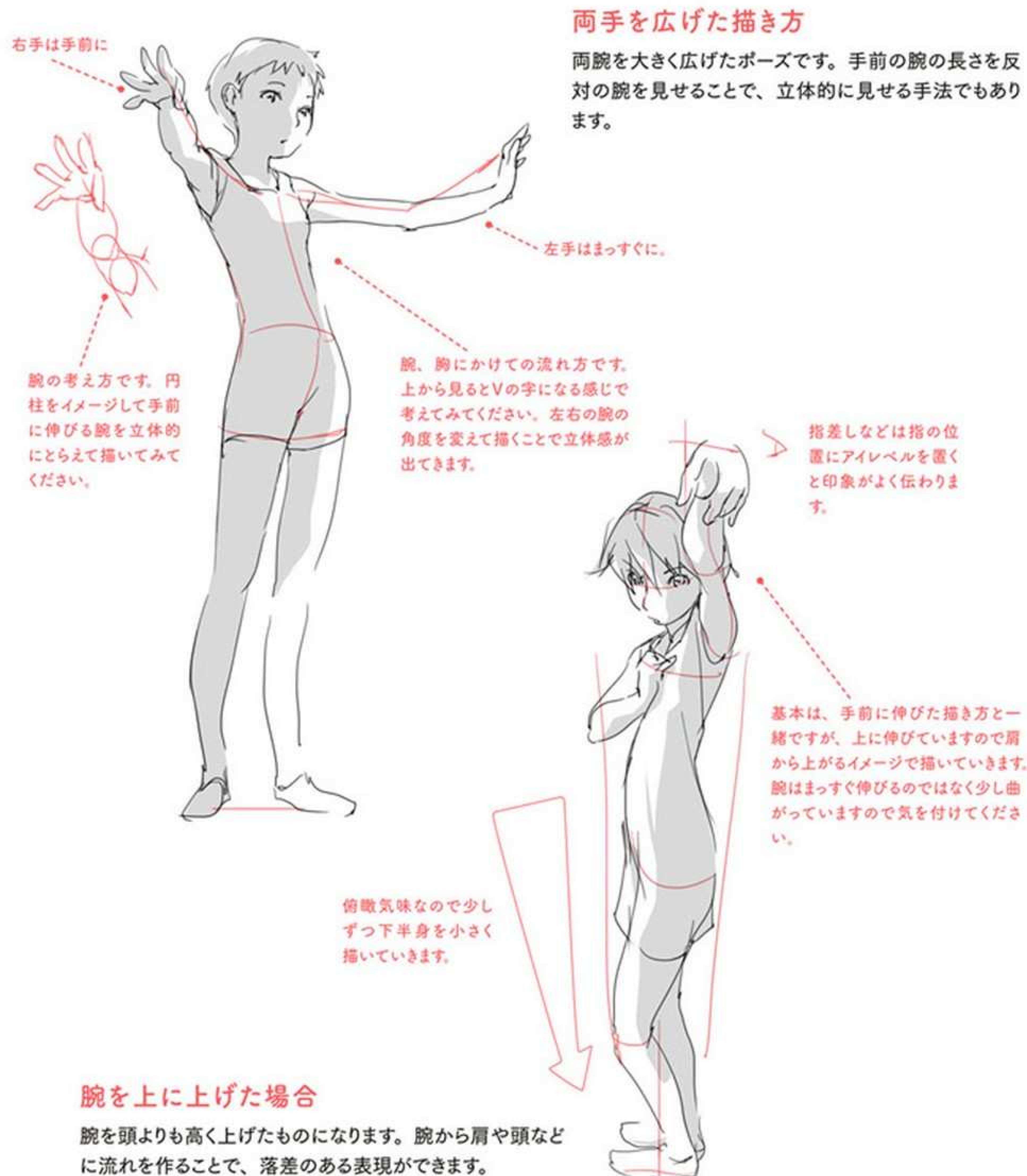
手は、親指側・小指側で形状が変わります。このように親指側から見ると親指だけが他の指とは違う付き方をしていることがよくわかります。小指側から見ると手前の小指部分と親指部分の奥行きを表現することが大切になってきます。

別冊　なぞって覚える練習帳➡10〜11ページ

手の描き方 2

ダイナミックな腕の表現

手前に腕を差し出す表現は、絵自体にも奥行きが生まれとても活用される手法です。また、キャラクターのポーズとしても使い道が多いので、ぜひ描けるようになりましょう。

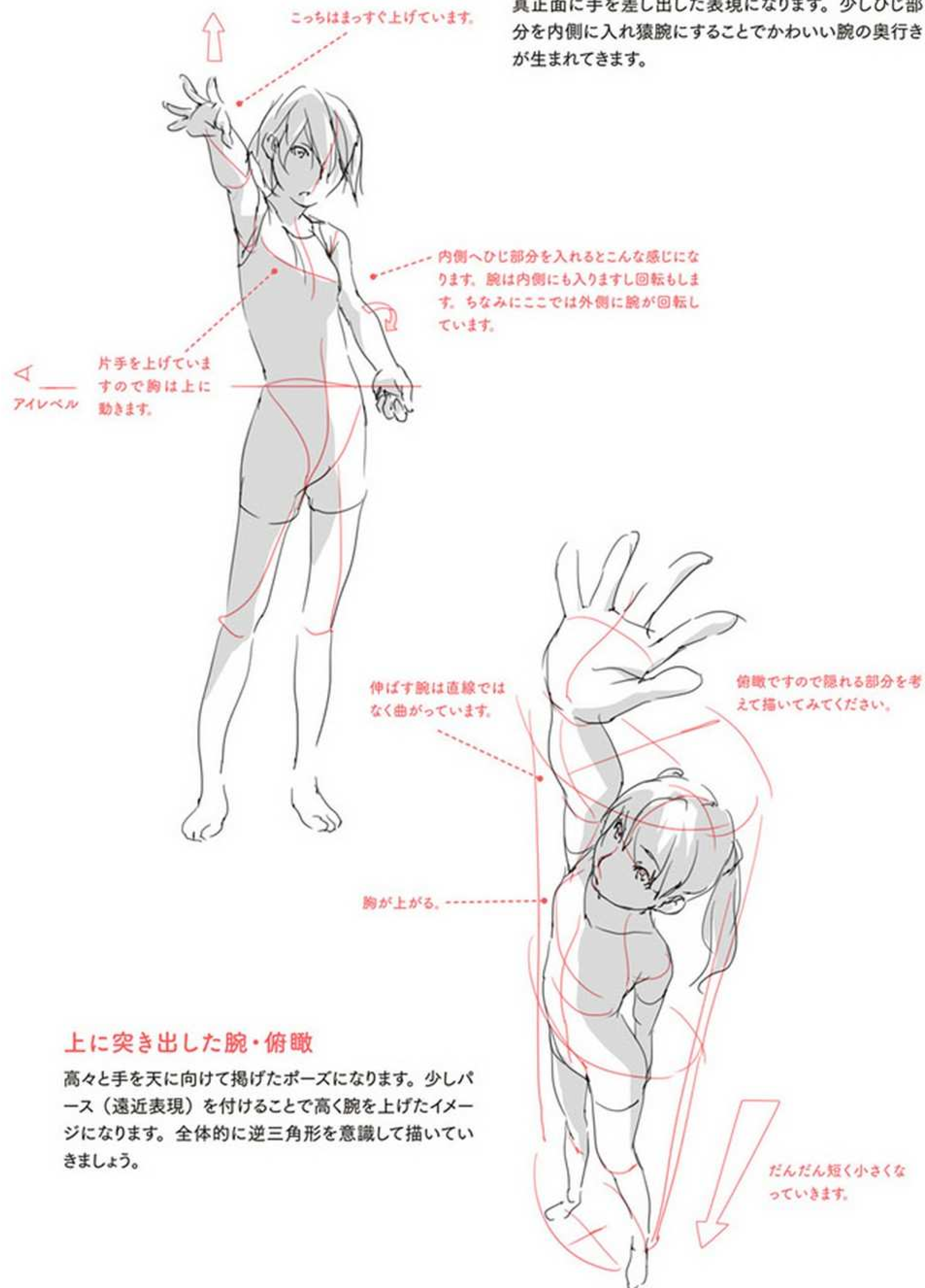


両手を広げた描き方

両腕を大きく広げたポーズです。手前の腕の長さを反対の腕を見せることで、立体的に見せる手法でもあります。

腕を上に上げた場合

腕を頭よりも高く上げたものになります。腕から肩や頭などに流れを作ることで、落差のある表現ができます。



前に突き出した腕・正面から

真正面に手を差し出した表現になります。少しひじ部分を内側に入れ猿腕にすることでかわいい腕の奥行きが生まれてきます。

上に突き出した腕・俯瞰

高々と手を天に向けて掲げたポーズになります。少しパース（遠近表現）を付けることで高く腕を上げたイメージになります。全体的に逆三角形を意識して描いていきましょう。

別冊　なぞって覚える練習帳➡15ページ

手の描き方 2

ダイナミックな腕の表現

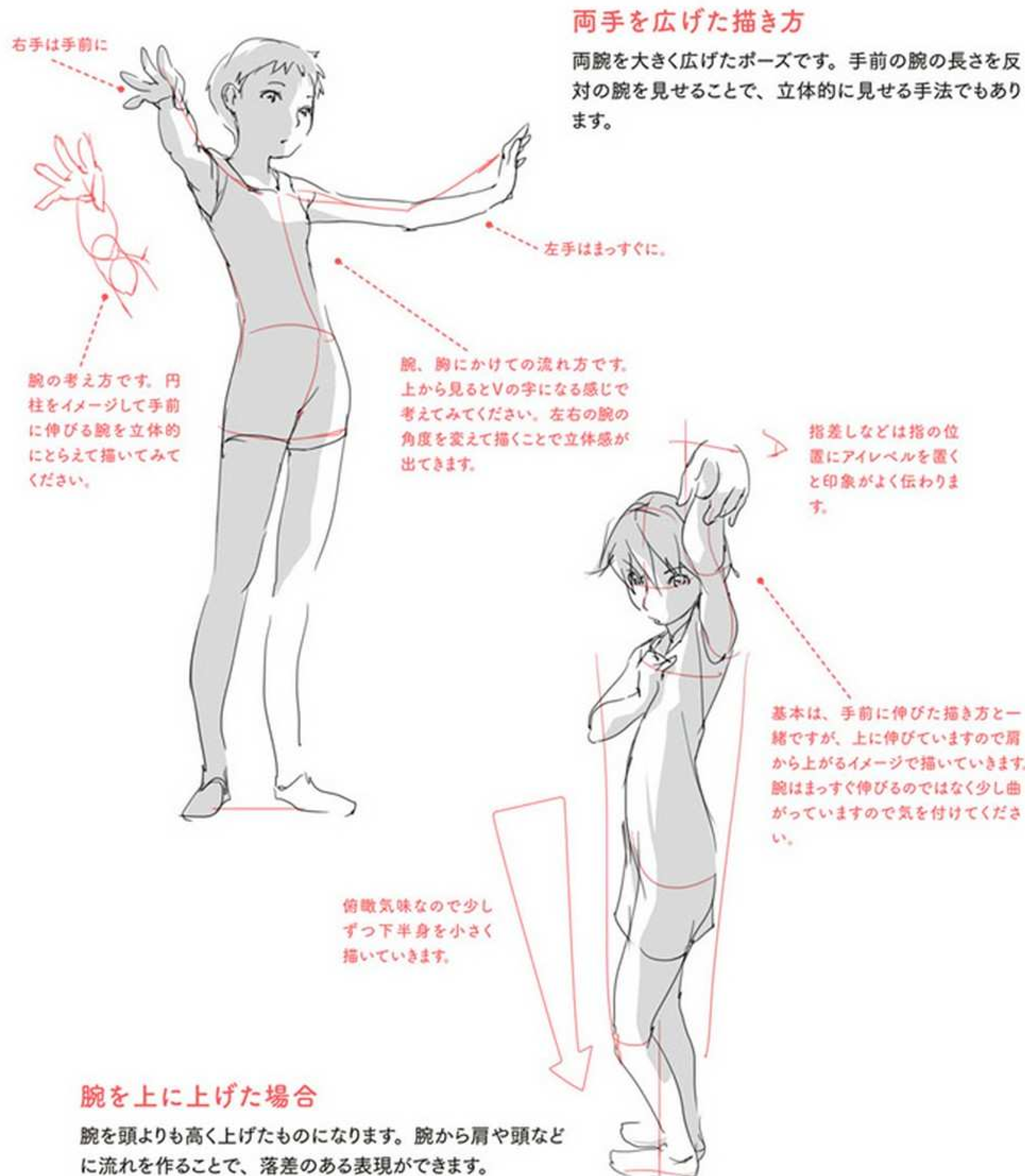
手前に腕を差し出す表現は、絵自体にも奥行きが生まれとても活用される手法です。また、キャラクターのポーズとしても使い道が多いので、ぜひ描けるようになりましょう。

両手を広げた描き方

両腕を大きく広げたポーズです。手前の腕の長さを反対の腕を見せることで、立体的に見せる手法でもあります。

腕を上に上げた場合

腕を頭よりも高く上げたものになります。腕から肩や頭などに流れを作ることで、落差のある表現ができます。

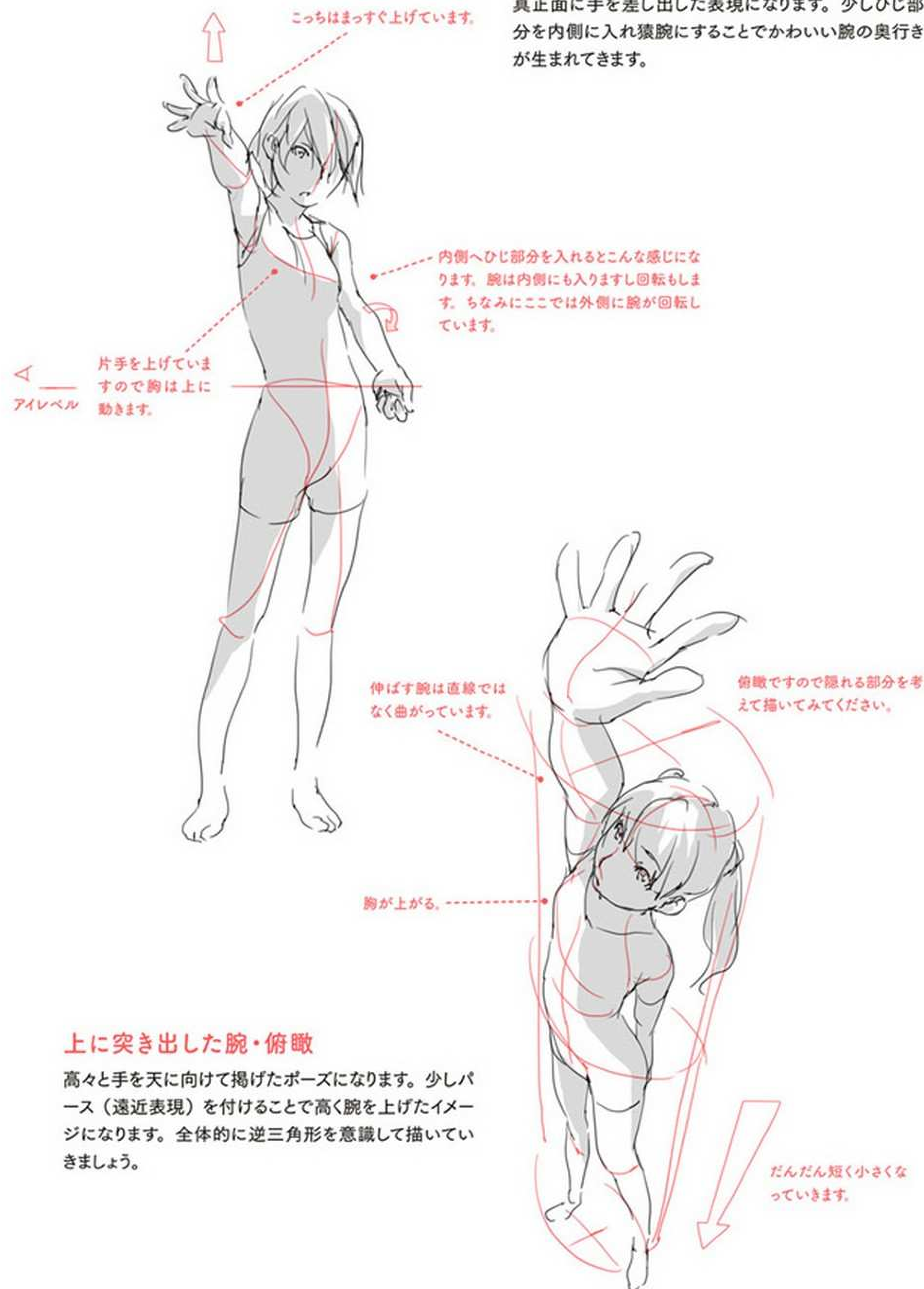


前に突き出した腕・正面から

真正面に手を差し出した表現になります。少しひじ部分を内側に入れ猿腕にすることでかわいい腕の奥行きが生まれてきます。

上に突き出した腕・俯瞰

高々と手を天に向けて掲げたポーズになります。少しパース（遠近表現）を付けることで高く腕を上げたイメージになります。全体的に逆三角形を意識して描いていきましょう。



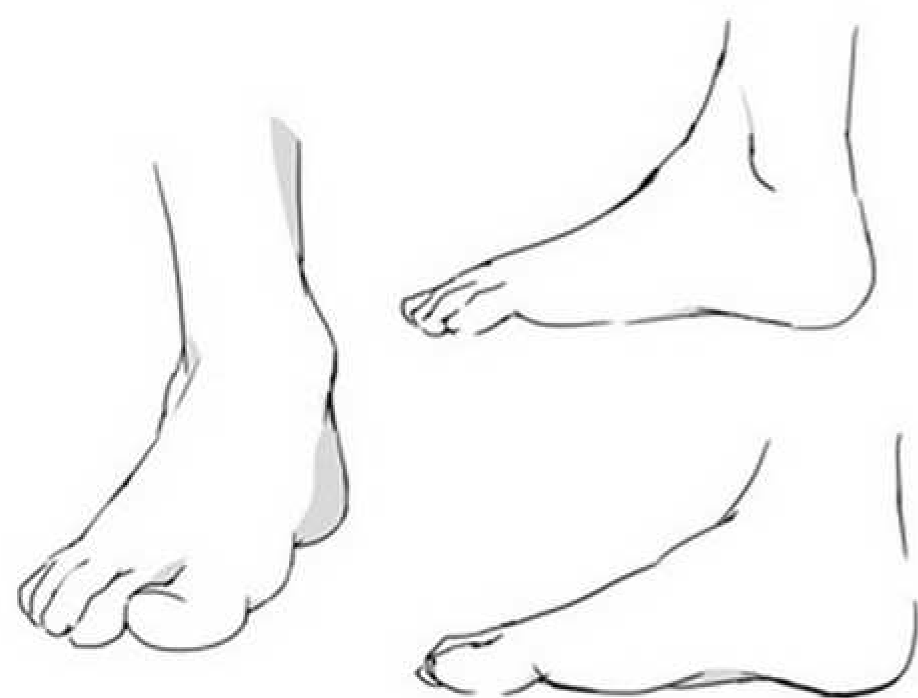
別冊 なぞって覚える練習帳➡15ページ

足の描き方 1

足の甲と裏・かかと

足を描く上で足先はとても大切なものです。脚の部分が描けてもやっぱり足先が描けていなければ、うまくは見えません。これを機会にしっかりと足先の勉強をしていきましょう。

足の甲



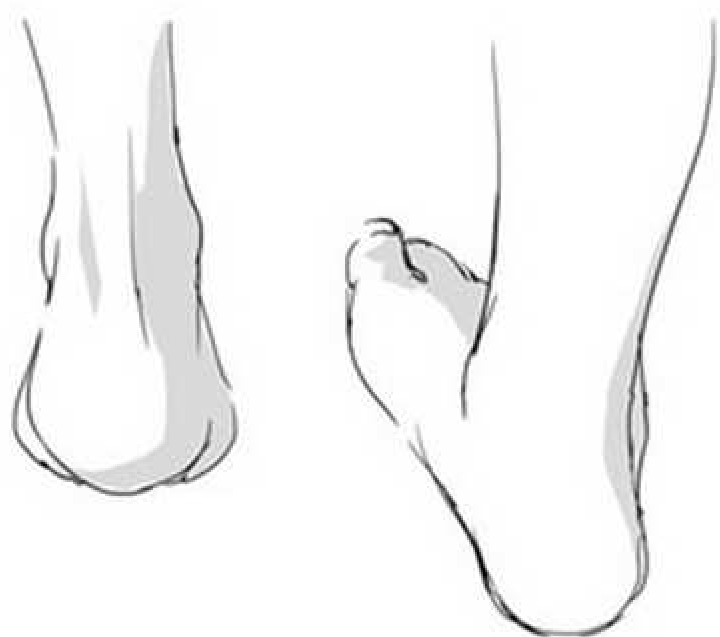
足の甲は足首から指先に向かい斜めに下がった部分のことをいいますが、イラストのように横から見ると三角形に下がっている感じになります。また、正面から見ても三角形のような形状になっています。

足の裏



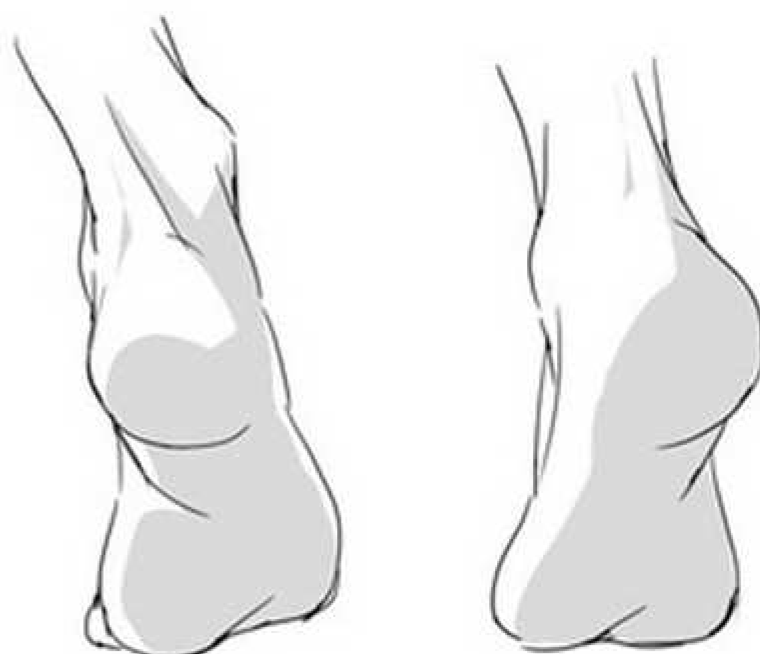
イラストの影を入れている部分が地面との接地面だと思ってください。こうすると足の裏の形状がわかりやすいと思います。土踏まずの形が理解できると足裏の形もわかりやすくなりますので頑張って覚えましょう。

後ろから見た足



後ろから見ると一番最初に目に飛び込んでくるのが、やっぱりアキレス腱です。足の形を考えたときにかかとの部分は結構後ろにあることを覚えておいてください。

足の裏・かかと



かかと部分を上げるとこんな感じになります。足先を曲げるときは踏み付け部で地面をとらえます。また踏み付け部が曲がることをよく覚えておいてください。

別冊 なぞって覚える練習帳➡12～13ページ

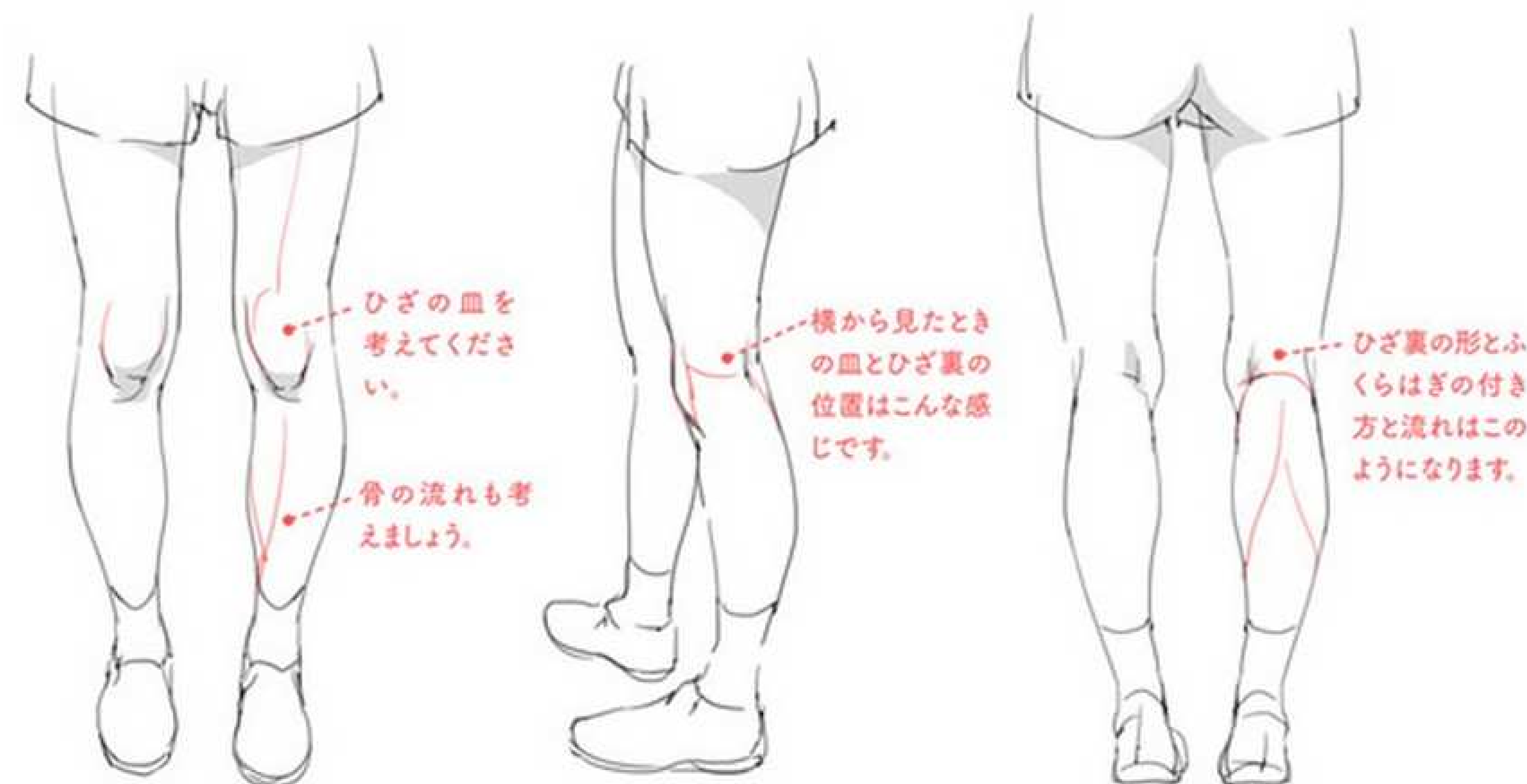
足の描き方 2

ひざの基本的な考え方

ひざは足を動かすための大事な部分です。ひざの丸みや飛び出し方、ひざ裏の表現など複数の表現が必要になってきます。それではひざの形状と表現の仕方を見ていきましょう。

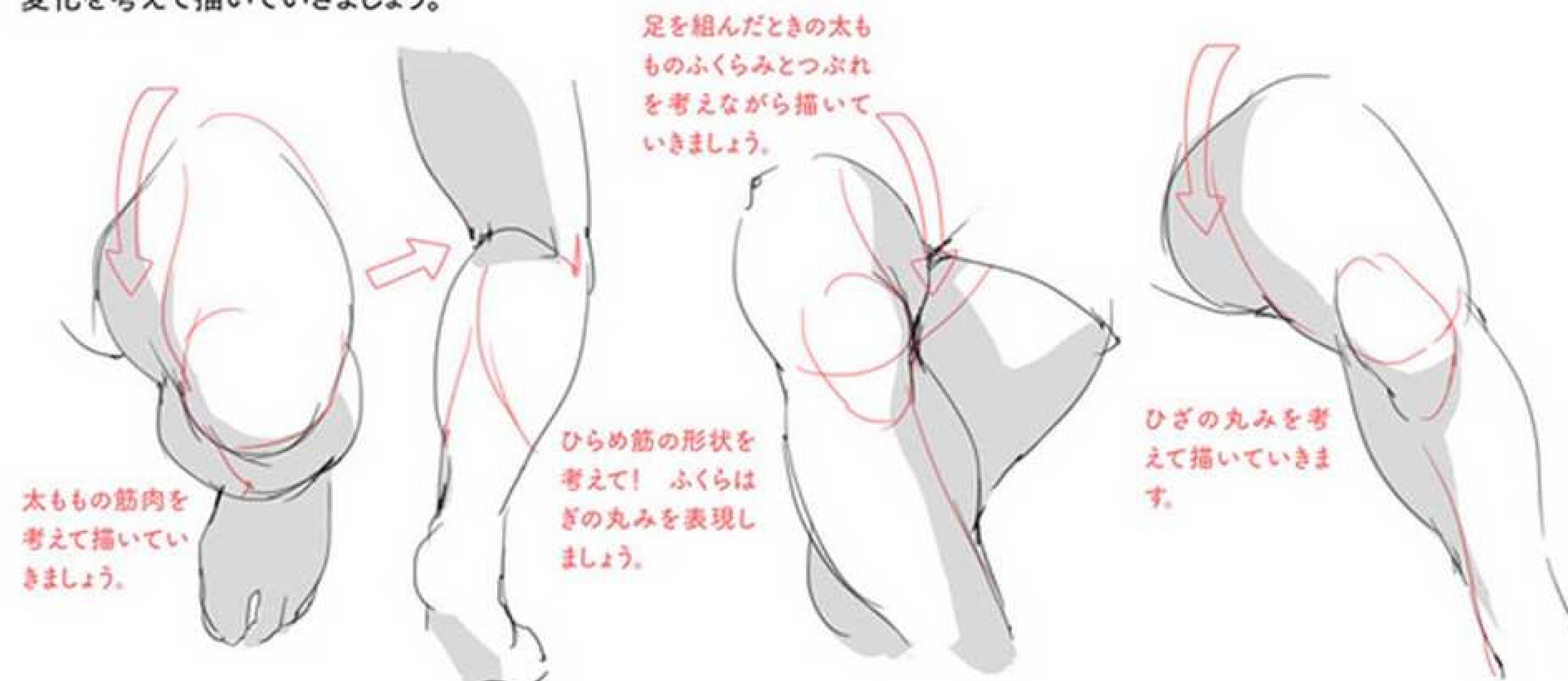
伸ばしたひざの形

足をまっすぐ伸ばしたときのひざの表現と形状を考えて描きましょう。ひざ部分はハの字に広がっています。そしてすね部分が内側に曲がっている感じです。



曲げたひざの形

ひざを曲げたときのふくらはぎのふくらみ、足を組んだときの太ももやふくらはぎのつぶれ方など、ひざ曲げによる足の形の変化を考えて描いていきましょう。



足の描き方 3

立体的なひざの描き方

ひざの説明は前ページで簡単にしましたが、より立体的なひざを考えた場合、その形や周りの筋肉の動きによりこだわった場合をまとめてみました。

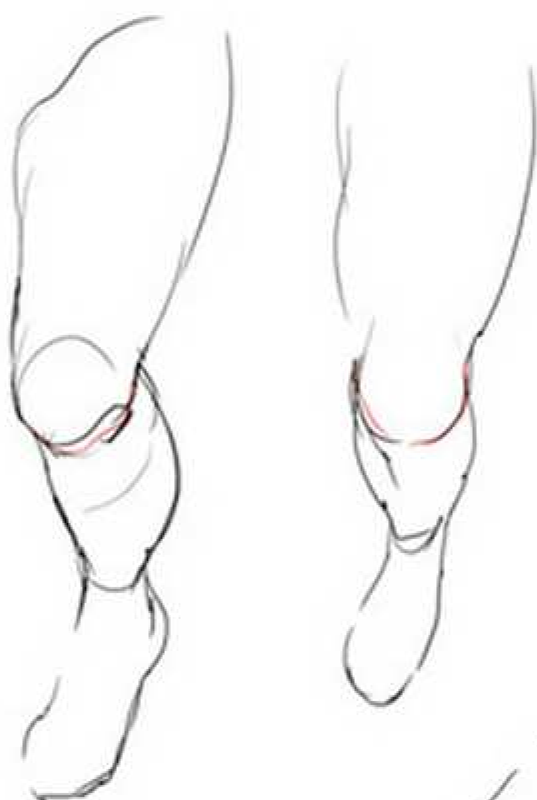
立ちポーズでのひざのライン

ひざの皿と足の骨格、足の筋肉を考えてラインを引いてみましょう。ポイントはひざの形と厚みを意識することです。



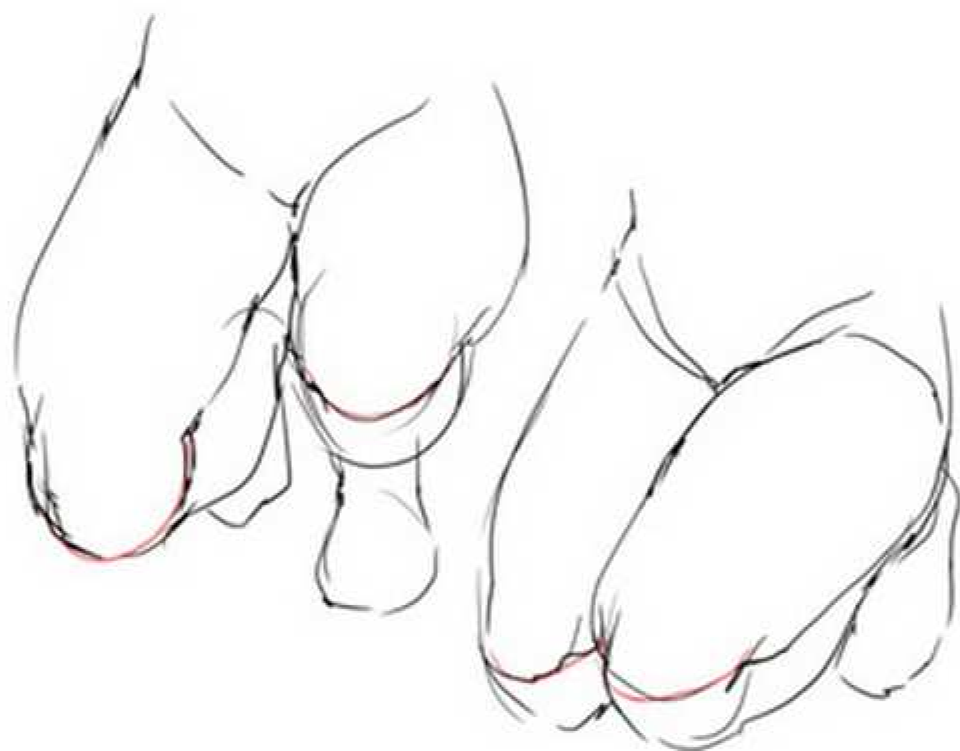
少し曲げたときのひざの形

立ちポーズから比べると太ももの横への張りと、ふくらはぎの丸みがわかると思います。ひざを中心に曲げたときの太ももとふくらはぎの角度の変化に注意して描いていきましょう。



曲げた場合のひざの形

同じく、ひざを曲げたときの太ももとふくらはぎのつぶれ方と重なり具合を考えて描いていかなければなりません。まっすぐ伸ばしたひざと地面に着いたひざの形の見え方を考えて描いてください。

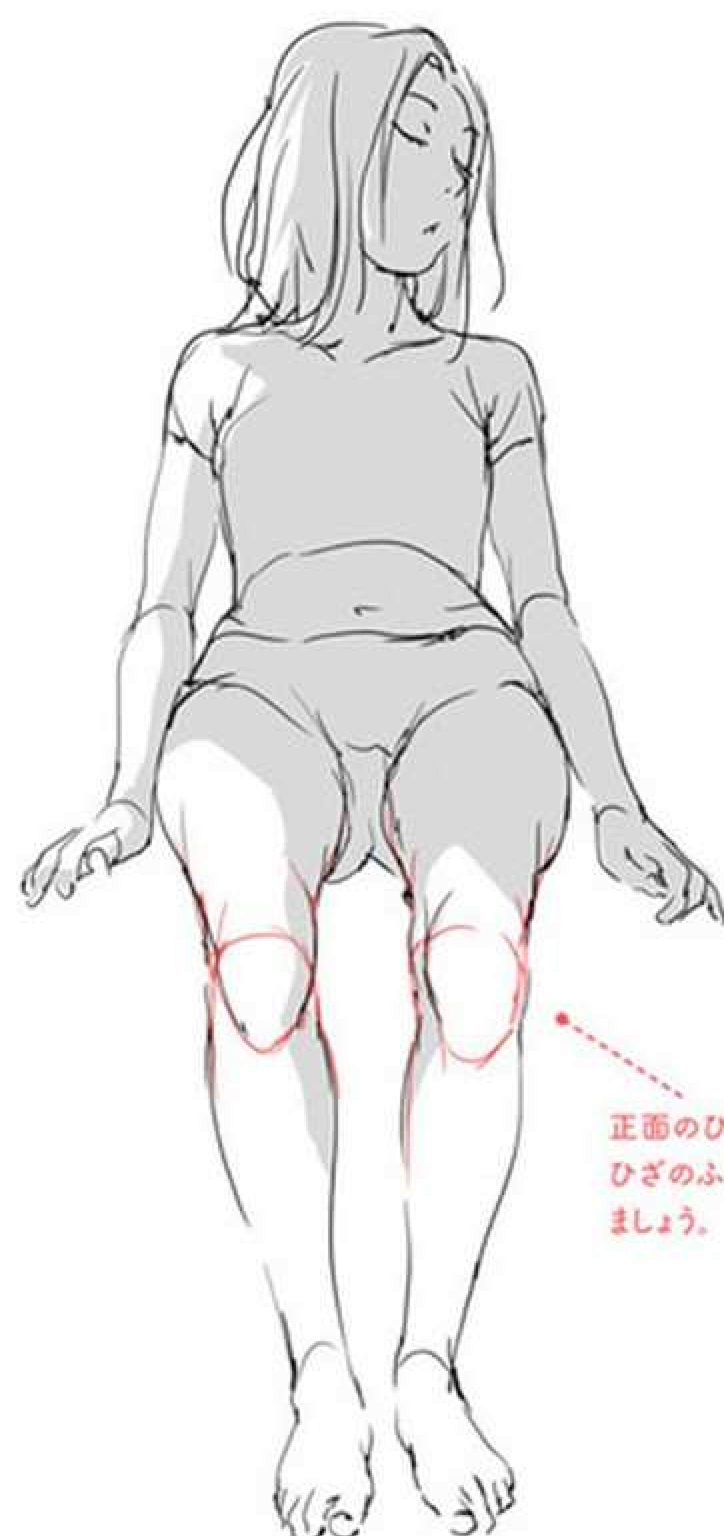


ひざの裏側

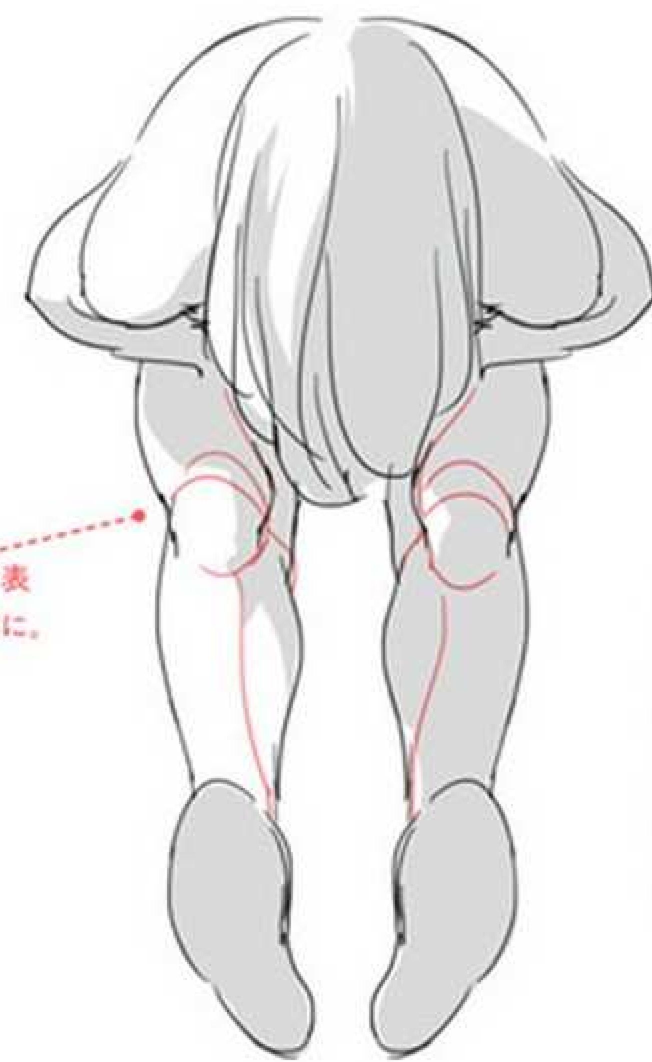
足首側から見たふくらはぎとひざ裏の形がわかると思います。ひざの厚みと丸みを頭に入れて足の丸みを描いていきましょう。



全身像への反映







ひざの形を反映させながら絵柄に合わせたひざを描く必要があります。ひざ小僧の表現をどこまでするかは、ひざをいかに魅力的に見せるかによります。イラストのようにひざを描くとリアル寄りになり、ひざを描かないとアニメによくあるかわいらしいイメージになります。

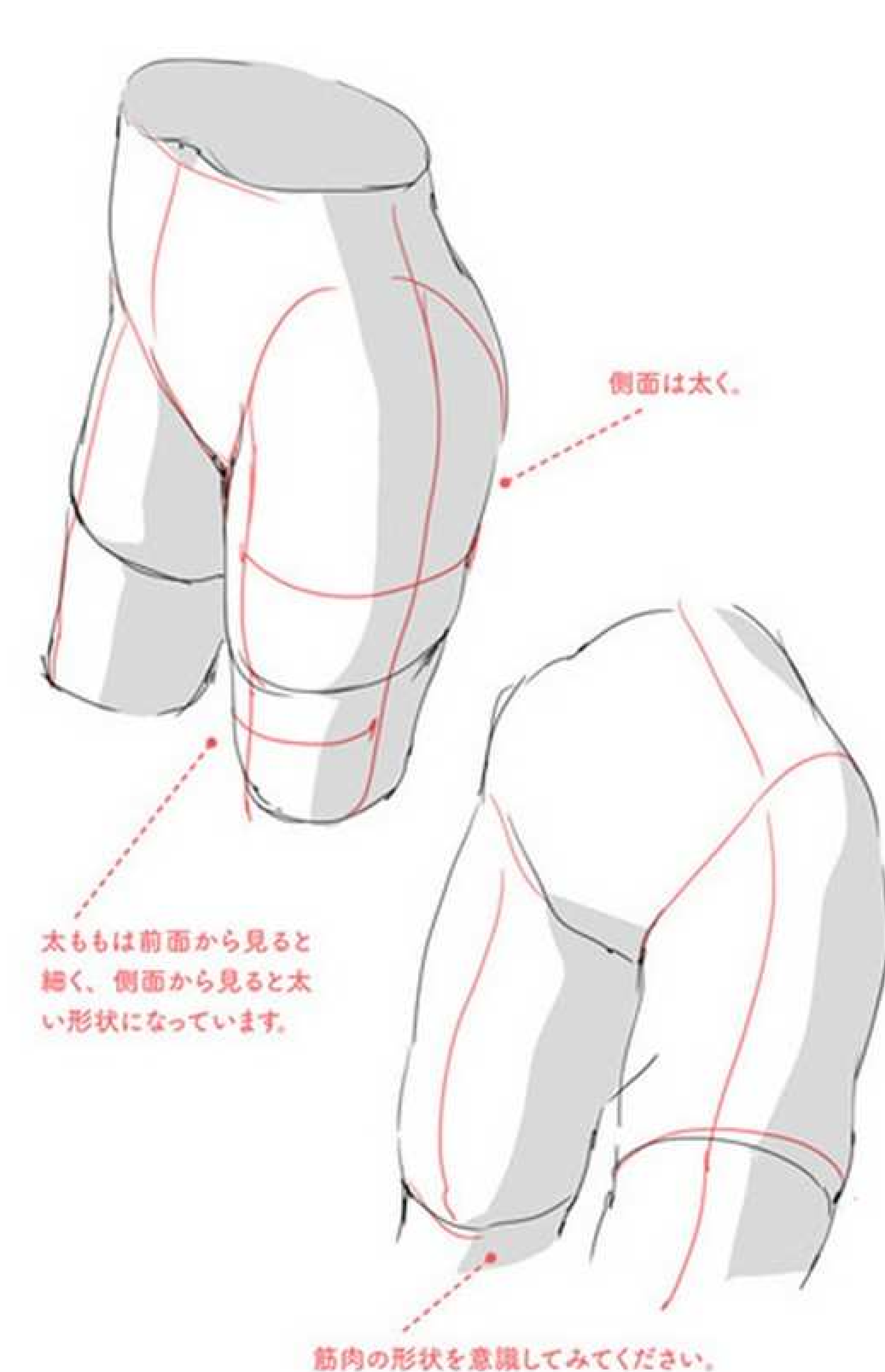
足の描き方 4

魅力的な太ももの表現

太もものムチムチ感は絵を引き立てるためにとっても大切なものです。どう描くと魅力的な太ももが描けるかまとめてみました。これらを基本にあなたの理想の太ももをぜひ描いてみてください。

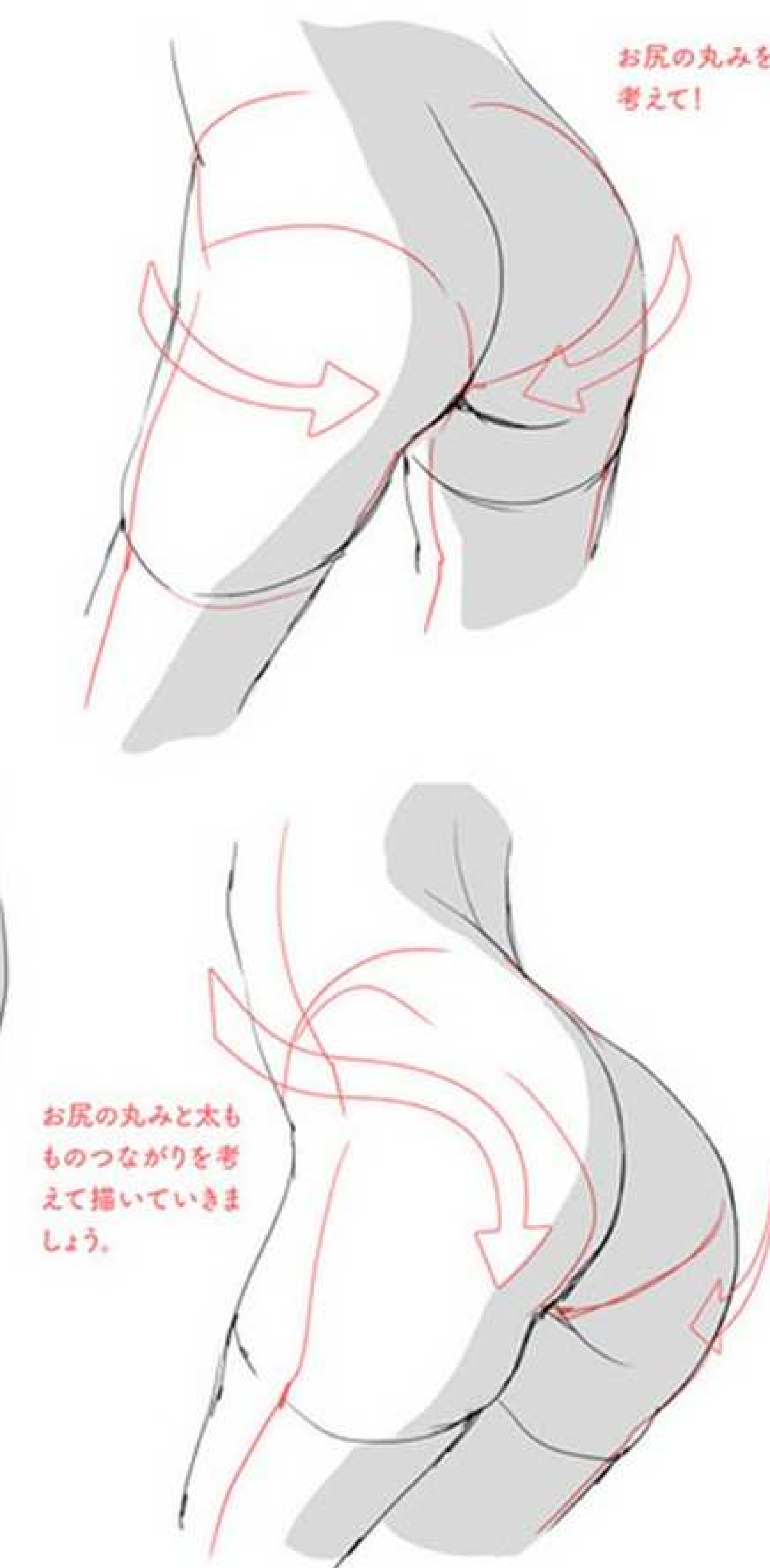
太ももは前面を細く描くのがポイント

太ももは前面と側面の太さが違います。前面は少し細く側面は太くなります。ご自分の足を見ていただけたらわかると思いますが、股間に向けて三角の形になっています。この三角形を、前から見ると前面が少し細く見えます。



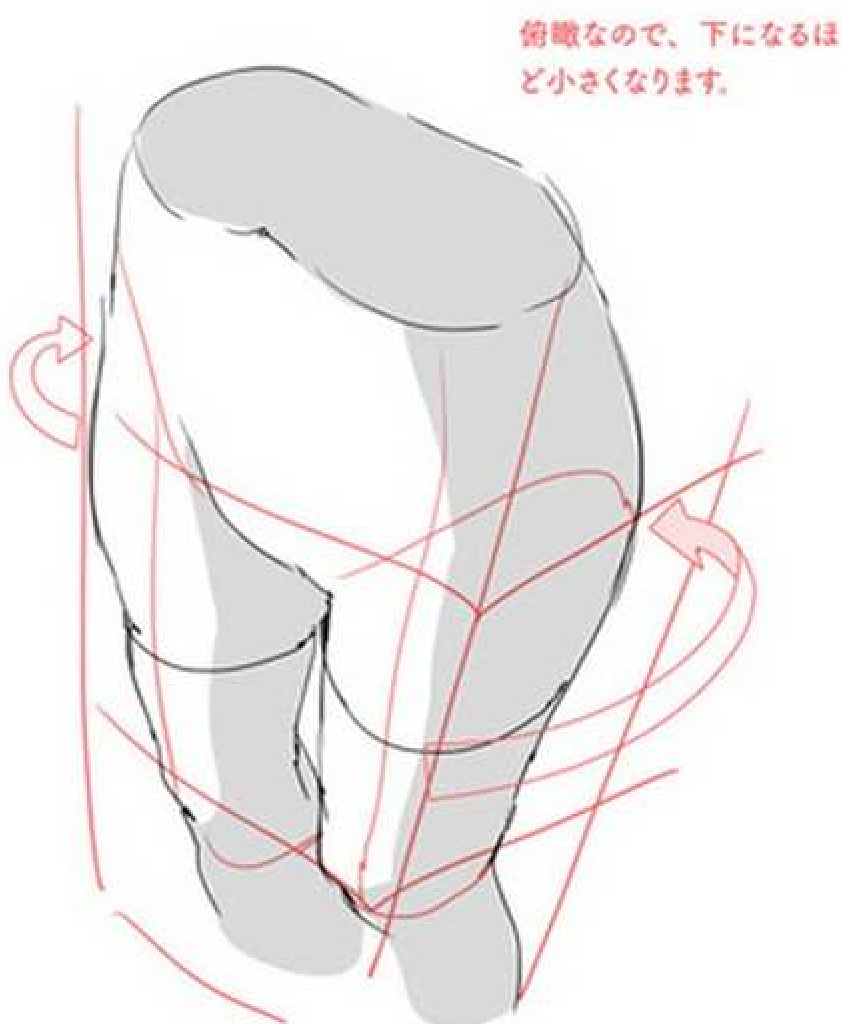
太ももの後ろはむっちりと

後ろから見るとまた太ももは変わって見えます。お尻の流れがそのまま太ももにつながっていますので少し肉感を出して、むっちりと描くと魅力的になります。お尻から太ももにつながる流れはとても色っぽいのでぜひマスターしましょう。



三角形を意識

太ももを俯瞰で見るとよくわかると思いますが、股間に向けて三角形の形状をしています。股間から太ももの前面にかけてのラインと、太もも側面からお尻に回る丸みを意識して描いていきましょう。







後ろからの描写はふくらみを強調

お尻から太ももにかけてのラインを意識して色っぽく描いていきましょう。少しふくらみを意識してむっちりとしたお尻と太ももを目指して描きましょう。

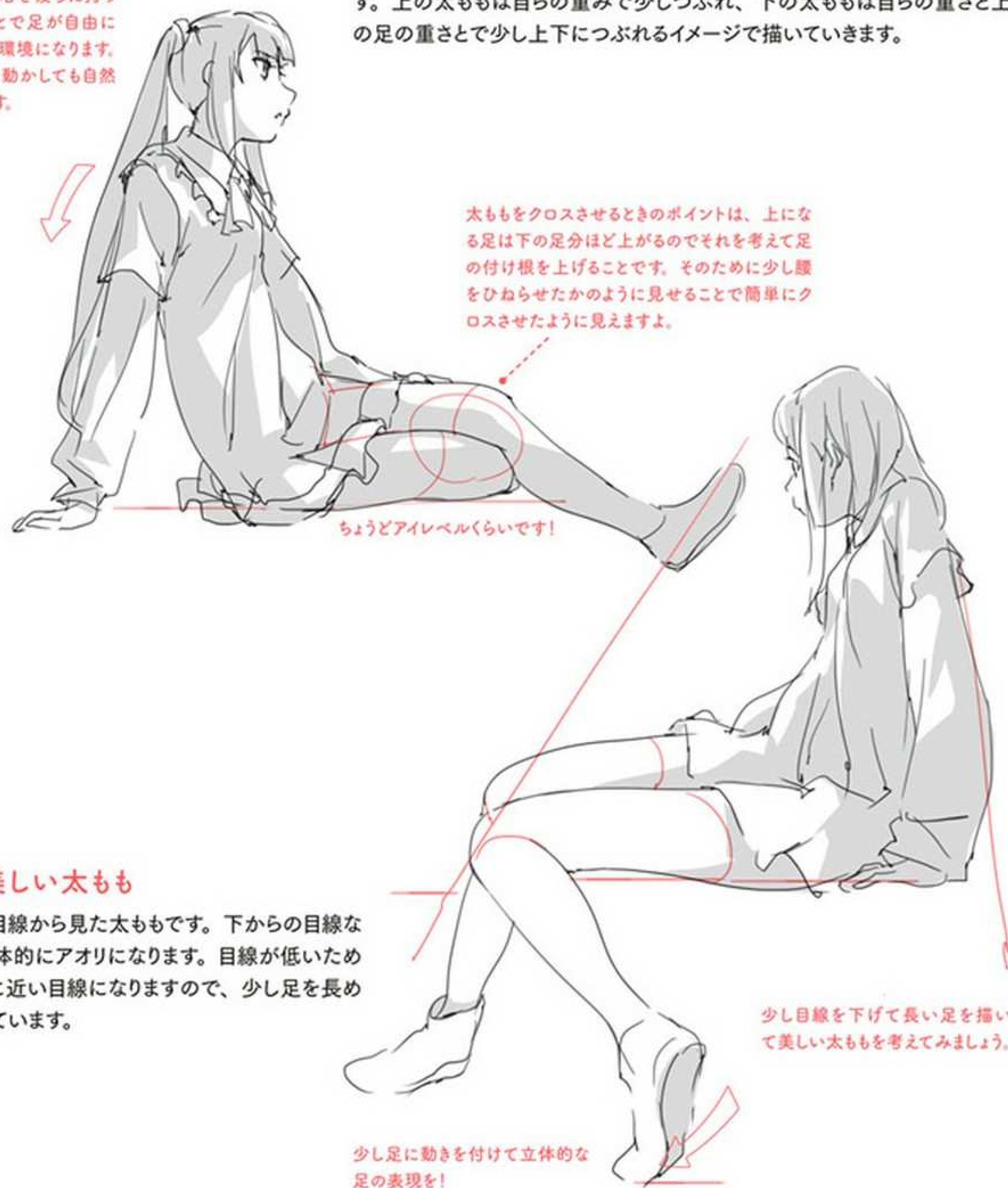
足の描き方 5

座ったときの太もも

座ったときの太もものつぶれ方と仕草による太ももの形状の変わり方をまとめてみました。魅力的な太ももの見せ方につながるものなのでよく覚えておきましょう。

太ももをクロスさせて座る

足をクロスすることで、上にのる太ももと下になる太ももとで表現が変わります。上の太ももは自らの重みで少しつぶれ、下の太ももは自らの重さと上の足の重さとで少し上下につぶれるイメージで描いていきます。

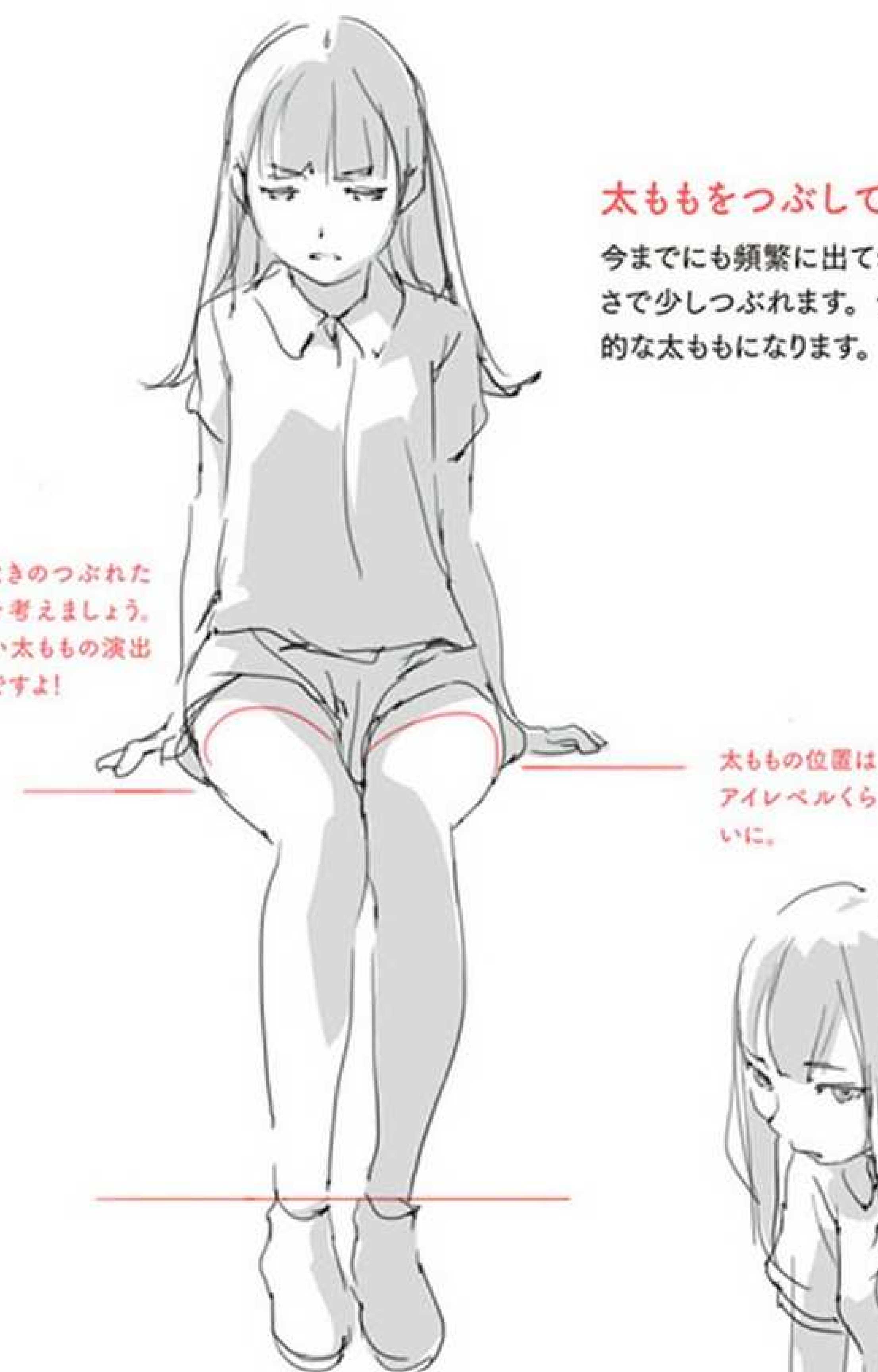


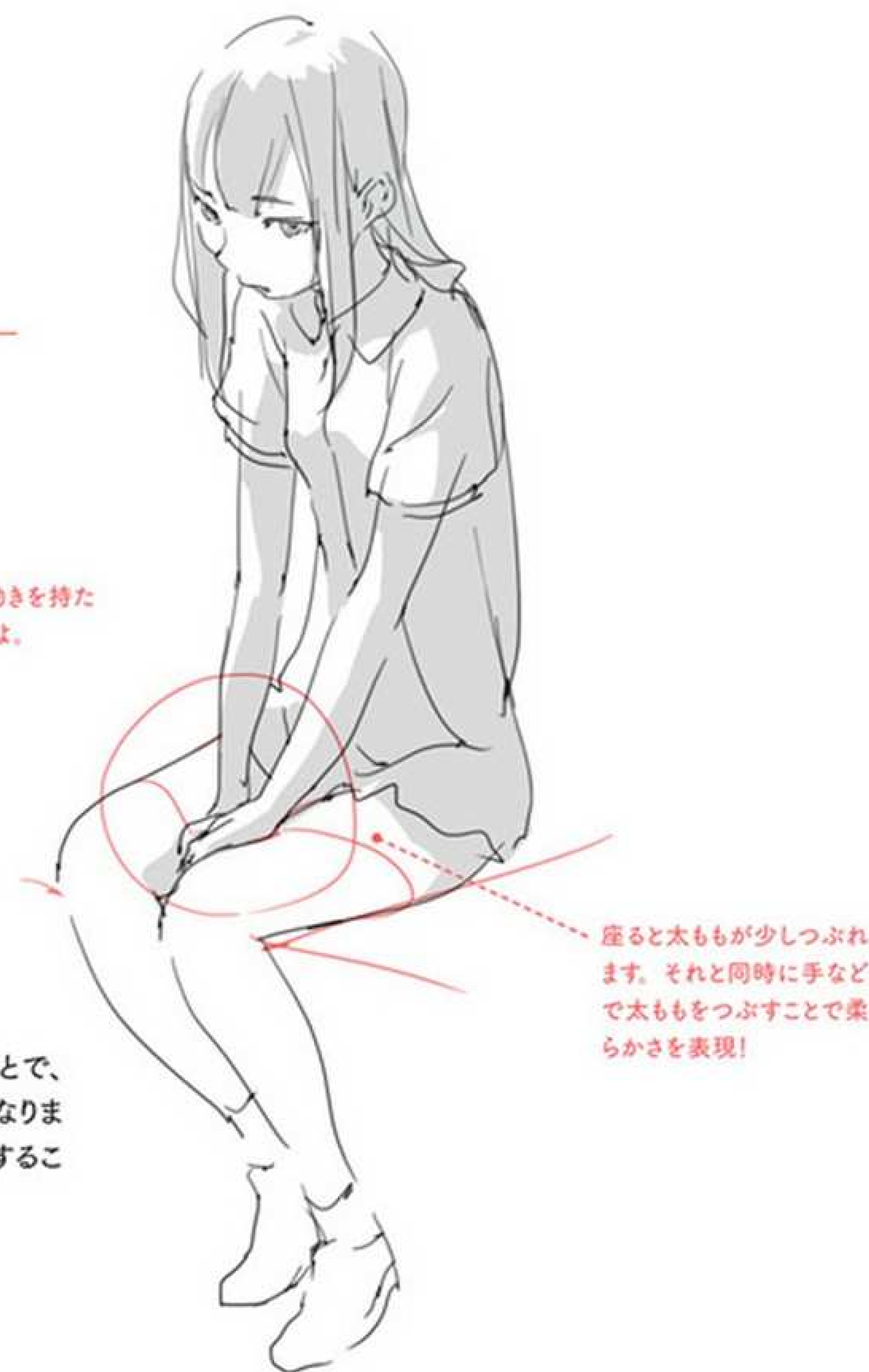
長く美しい太もも

少し下目線から見た太ももです。下からの目線なので全体的にアオリになります。目線が低いため太ももに近い目線になりますので、少し足を長めに描いています。

太ももをつぶして柔らかさを見せる

今までにも頻繁に出てきていますが、座った場合太ももは自らの重さで少しつぶれます。つぶれた太ももを描くことで、柔らかく魅力的な太ももになります。





手で太ももをさらに押してみる

座ってつぶれた太ももの隙間に手を差し入れることで、上部からも太ももに力が加わり少し押された感じになります。手で押されたときの太もものくぼみ具合を表現することで色っぽさが出てきます。

足の描き方 6

足全体のとらえ方

足と一言でいっても太もも、ひざ、すね、ふくらはぎ、足首、つま先、かかと、などいろいろな箇所があります。その複数の箇所がバランスよくまとまり、またこだわりが加わることによって魅力のある足の形になります。美しい足を描くポイントをまとめてみました。

つま先から太ももまでの流れを把握する

美しい足はつま先から太ももまで、全体のバランスを取る必要があります。まずは、前方に伸ばしたときの足ですが、丸みを一番に考えてください。太ももの丸み、ひざの飛び出た丸み、すねからふくらはぎに回り込む丸みなど、箇所によって異なった丸みがありますので、注意しながら描いていきましょう。

ひざの皿の部分のふくらみ方と、ふくらはぎの丸み、太ももからひざへつながる流れが立体的な足を描くためのポイントです。

もしすねの部分にラインを引いたらこんな形をしていますよね。足はただ丸いだけではありません。形をよく考えて描いていきましょう。

足の甲の三角形を考えて足先をイメージして！

座ったときの形の変化に注意

座ったときは太ももが自らの重みでつぶれます。通常の足の太さから考えると、つぶれて横に広がるイメージで描いていきます。

座った足を描くとき、太もものつぶれ具合がとても大切です。柔らかさと、張りを出すためにも意識して描いていきましょう。

筋肉や骨の凹凸を描き出す

足はただ丸いだけではありません。たとえば、太ももでいえば足の外側にそった筋肉と内ももから伸びる筋肉があります。その筋肉のまじり合うふくらみも、こだわりの見せ場となります。

ただ丸いだけでなく筋肉の凹凸を表現しましょう。

正面から見るので足の丸みを表現しましょう。ひざの丸みと付き方を考えて描いてみてください。

すねの骨の出っぱりを考えて影を入れてください。

ひざ裏は三角形を意識

ひざは足を曲げたりするときにちょうつがいのような役目をしています。そして、ひざ裏には太ももとふくらはぎがうまく重なるように余白スペースがあります。足を伸ばしたときには足が伸びているのでわかりづらいのですが、足を曲げたときにはその三角形がよりわかりやすくなります。ひざ裏を描くときにはその三角形を意識するとより自然なひざ裏が描けるようになります。

くるぶしは足の大切なアクセントになるのできちんと描いて！

立体的なふくらはぎを！

ふくらはぎの丸みに気を付けて表現しましょう。

ひざ裏の三角形を考えて描いてください！

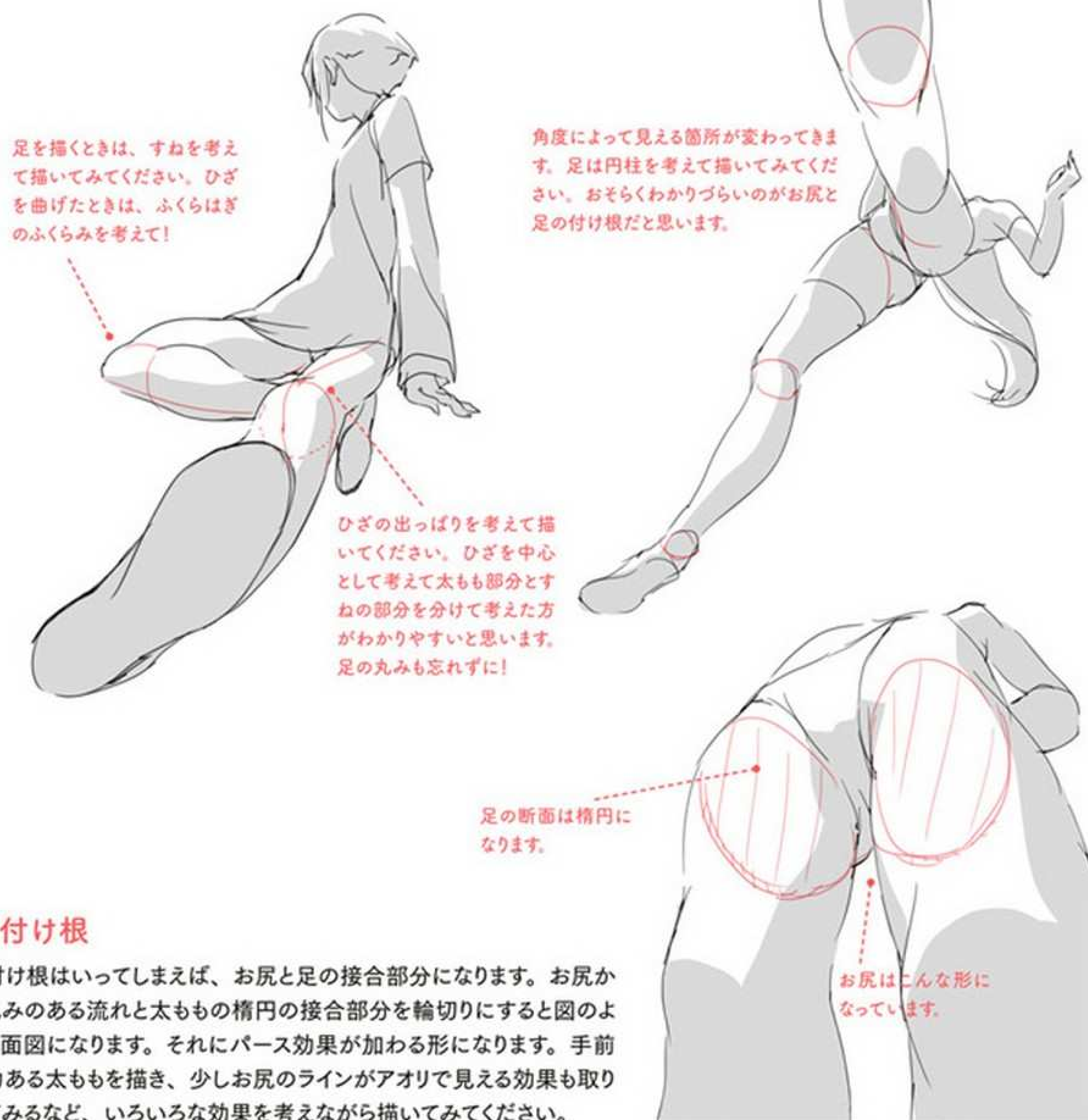
足の描き方 7

パースを使った足の表現

パース（遠近法）を使った奥行きのある立体表現です。今まで学んできた足の表現にパース効果を足していく描き方です。少し難しいかもしれませんが、遠近感のある足の表現に挑戦していきましょう。

ひざを中心に太ももとすねを分けてとらえる

手前に伸びる足の表現です。手前に大きく奥になるほど小さくなるパース効果ですが、ひざの丸みを考えてひざを中心に太ももの奥行きとすねから足首までの流れを大胆に、迫力ある構図を意識して描いていきましょう。



足の付け根

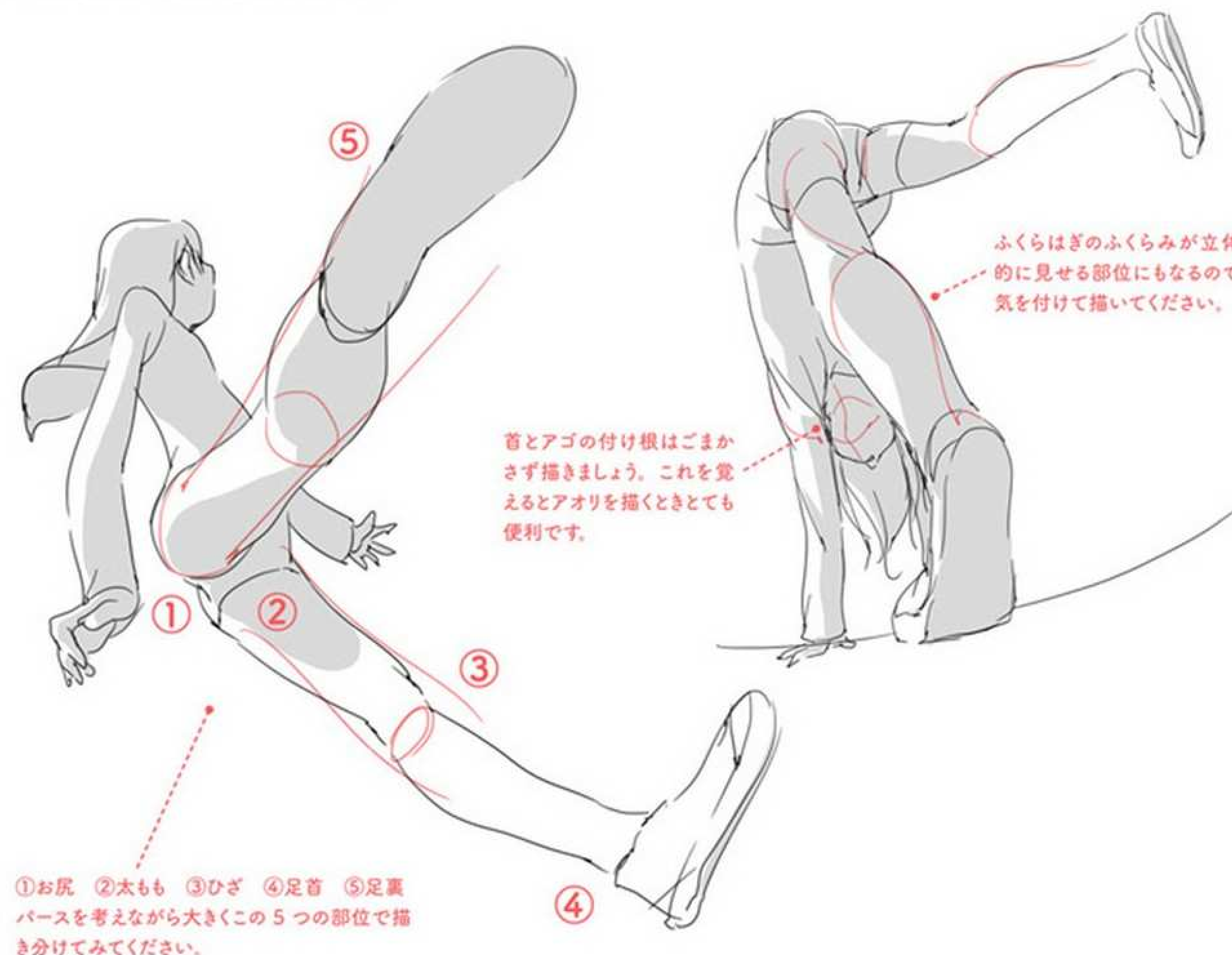
足の付け根はいってしまえば、お尻と足の接合部分になります。お尻からの丸みのある流れと太ももの楕円の接合部分を輪切りにすると図のような断面図になります。それにパース効果が加わる形になります。手前に迫力ある太ももを描き、少しお尻のラインがアオリで見える効果も取り入れてみるなど、いろいろな効果を考えながら描いてみてください。

5つの部位に分けると描きやすくなる

下から見上げるアオリの効果です。足裏を意識した大胆な構図になりますが、このようなパース効果を描く場合は、お尻、太もも、ひざ、足首、足裏など部位に分けて考えていくと、各パーツにこだわりが持てることで線で引いただけのメリハリのない足にならずにすみます。

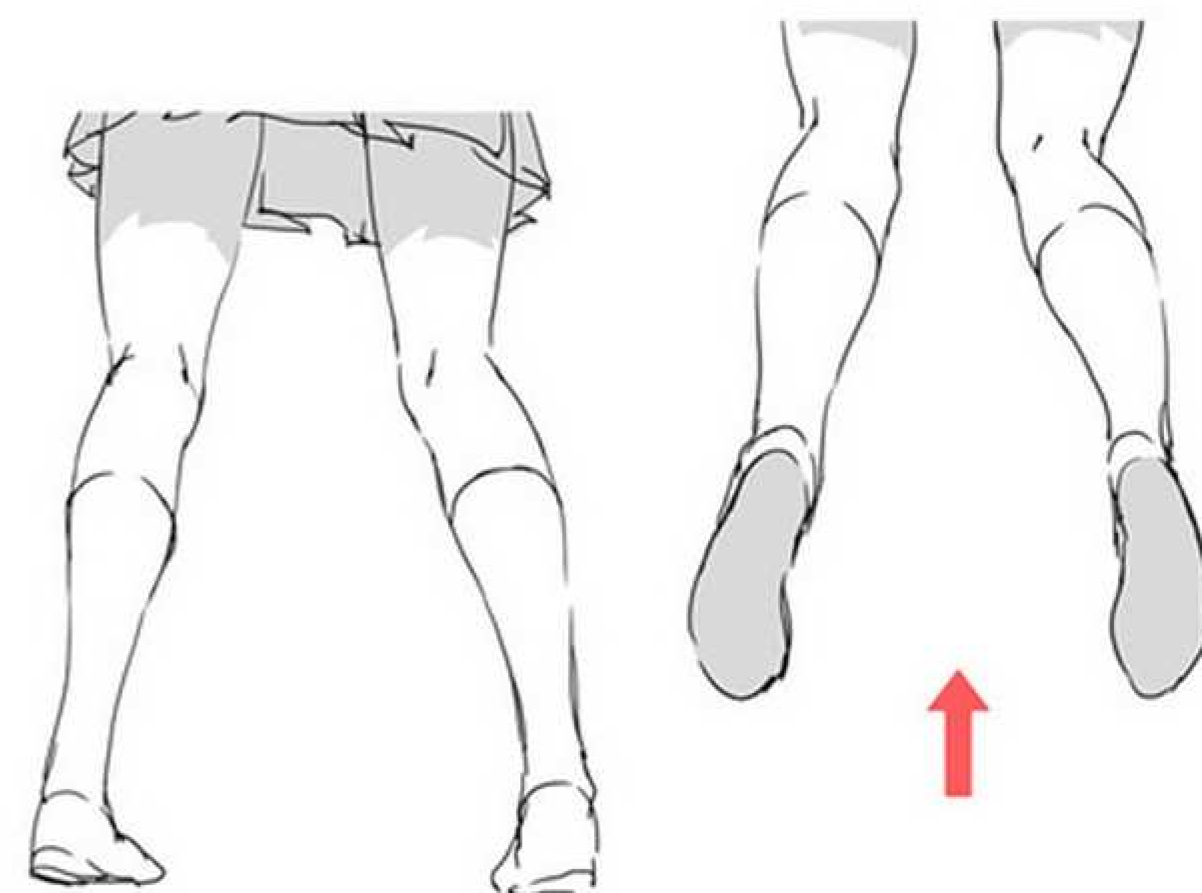
ふくらはぎのふくらみがポイント

足には丸みが不可欠です。この構図でいえば手前のふくらはぎの丸みがポイントになります。こだわりの丸みをふくらはぎで表現していきましょう。



角度によって見え方は変わる

ジャンプをする動きです。こういった角度で見える違いをアニメーションでは動きの中で描いていきます。角度が変わることでふくらはぎの丸みも変化する様子を描き分けることで、より立体感が出てきます。



胴体の描き方 1

胸は一番最後に描く

女性を描くとき最初に胸を描いてはいませんか？　胸はとても魅力的なポイントなのですが、描く順番からいえば一番最後に取っておきましょう。これは美味しいものを最後に残すことではなく、胸を最初に描いてしまうと、胸で身体のラインが把握できずバランスが崩れてしまうからです。

正面からの胸の描き方

上下に身体を動かしたときの胸の描き方です。まずは下のような胸のない身体を描きます。このときにしっかりと身体の流れを把握して描いていってください。身体が描けたら初めて胸を描き加えます。貧乳や豊乳、好みの胸の大きさで描いてみましょう。



まずは身体のラインを把握することに努め、胸を描くのは後回しです。



貧乳

貧乳は小さくてかわいい胸が上下することをイメージして描いていきます。小さいので動く範囲もせまく影も面積が小さめになります。



豊乳

豊かな胸がぽよんぽよんと揺れる様子を想像してください。ボリュームのある胸ですが多少張りもある感じで、動く範囲も貧乳に比べると大きく影の面積も広く入ります。

俯瞰での胸の描き方

俯瞰の場合も同様に身体のラインをまずは描きましょう。この段階でしっかりとした身体の流れと厚みを描いていきます。その後にご覧のようにお好みの胸を描き加えます。





貧乳

小さなふくらみでかわいらしい胸を描いていきましょう。



豊乳

しっかりと張りのある感じで、豊かなふくらみが感じられるよう描いていきます。

アオリでの胸の描き方

アオリといっても少し側面から見たアングルです。しっかりした身体の流れとあばらの出っぱりを描いていきます。





貧乳

少し飛び出た感じの小さな胸をあばら上部に描いていきます。



豊乳

釣り鐘型の少し張りのある豊かな胸を描いていきます。

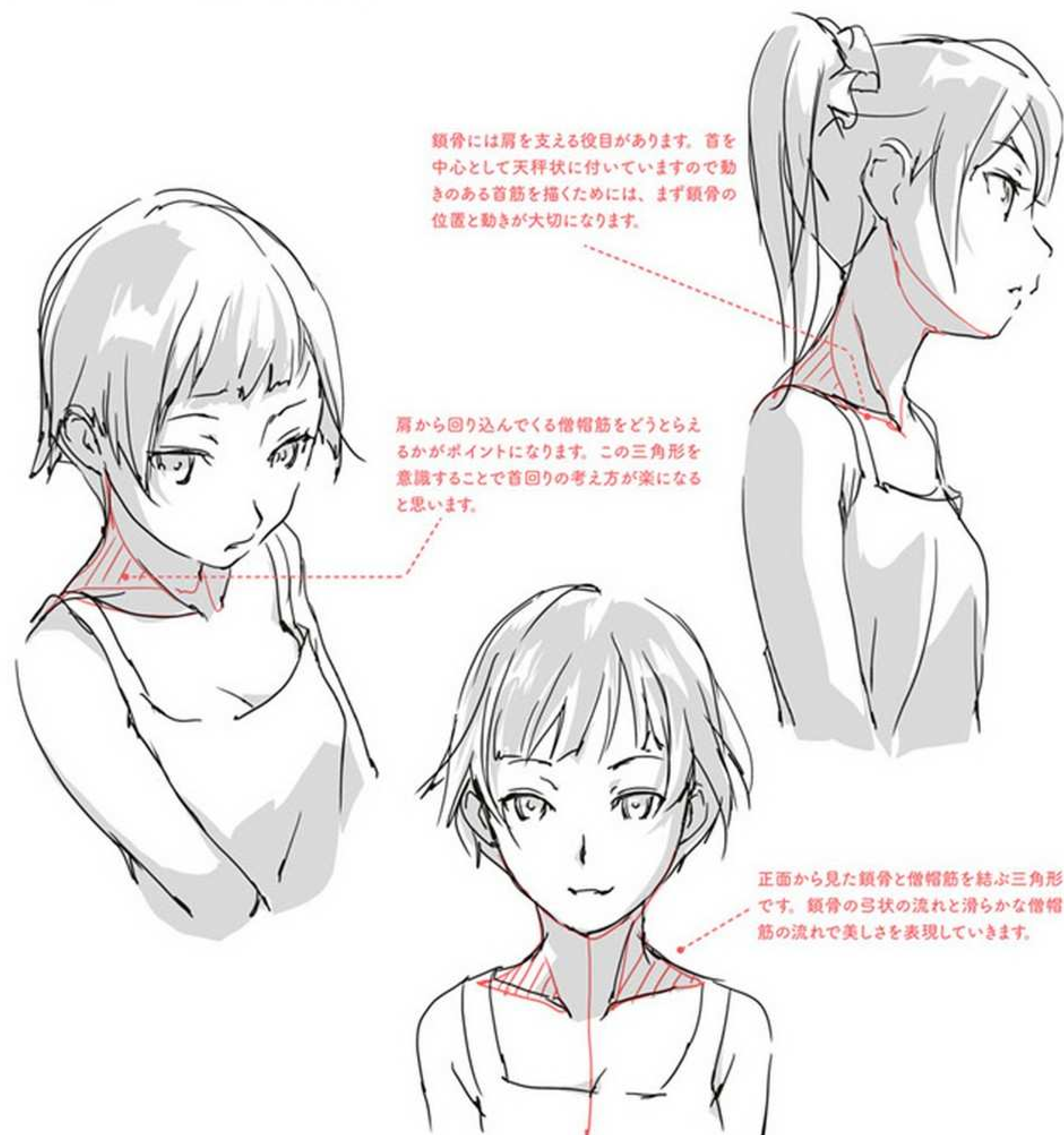
胴体の描き方 2

自然な鎖骨の描き方

鎖骨(さこつ)は美しい首筋には欠かせないものだといえます。しかしただ線を引いただけでは魅力的な鎖骨のラインは出せません。鎖骨の役目や形状を把握することで魅力的な鎖骨が描けるようになります。それでは説明していきます。

僧帽筋の三角形に注目!

首筋の裏には僧帽筋(そうぼうきん)という筋肉があります。頭の付け根から肩へと広がる三角形の筋肉で美しいラインをしています。美しい首回りを描くにはこの僧帽筋と鎖骨が大切なポイントになります。



後方と側面の場合は……

僧帽筋の流れを赤ラインで表示しました。後ろから見ると僧帽筋の形や流れがとてもわかりやすく出ていると思います。

僧帽筋を考えて描いてみてください。首筋の厚みも把握しやすくなります。

首をひねるとこんな感じになります。僧帽筋と鎖骨の動きがわかると思います。

真後ろから見たら僧帽筋の形がよくわかります。中心に正中線を引き背骨を考えます。僧帽筋で首筋から背中にかけて丸みが生まれますので、その丸みを意識して描いていきましょう。

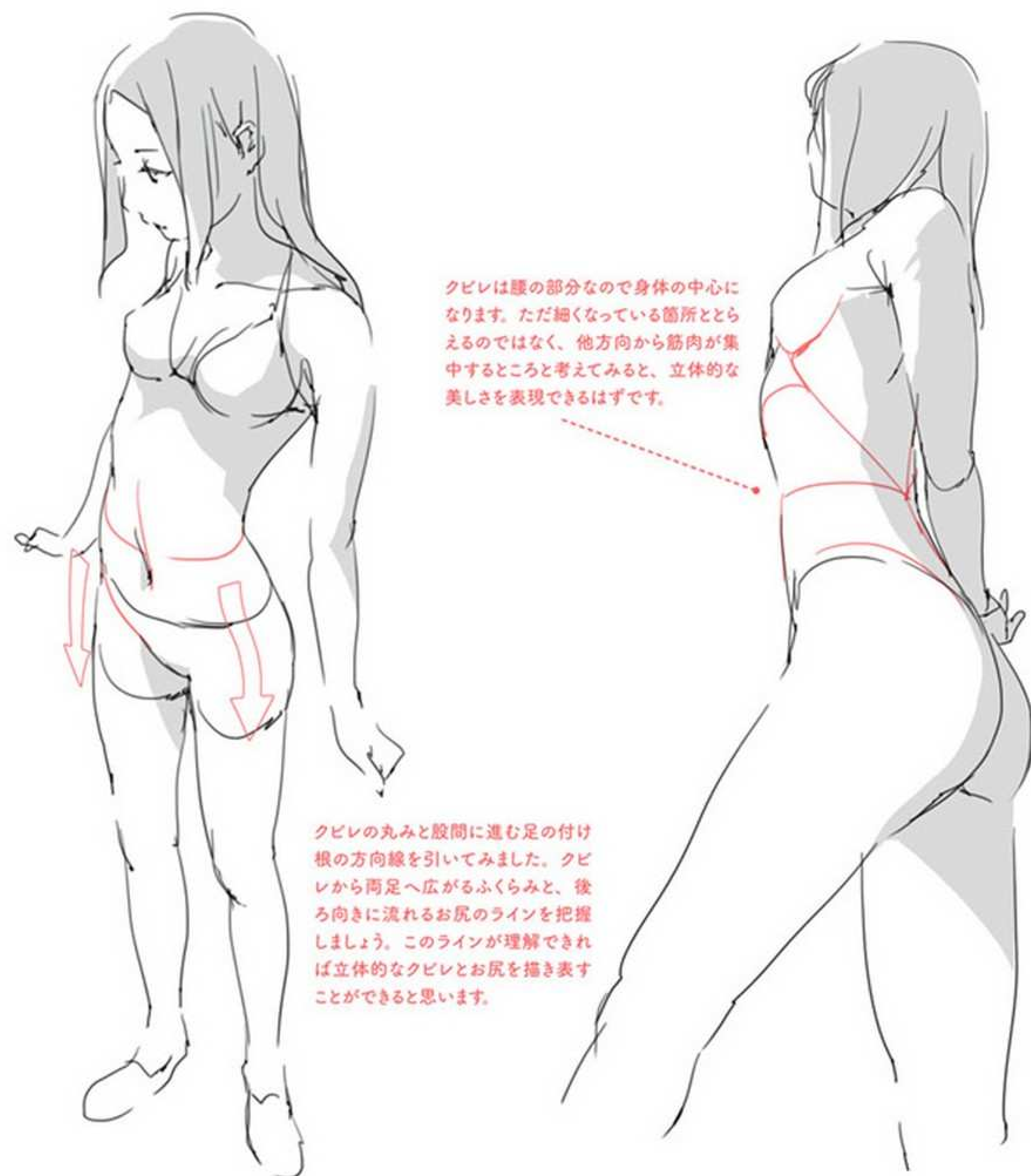
胴体の描き方 3

美しいクビレを作る

クビレは女性を表現する上で無視するわけにはいきません。クビレはただ細いだけではなく、筋肉が集まる場所という役割があります。クビレの役割を把握した上で描いていくことで、美しく理屈に合った表現が可能になります。

クビレから広がるラインをイメージ

クビレは腰の筋肉の集合場所です。美しく引き締まったクビレから広がる流れを表現していきましょう。



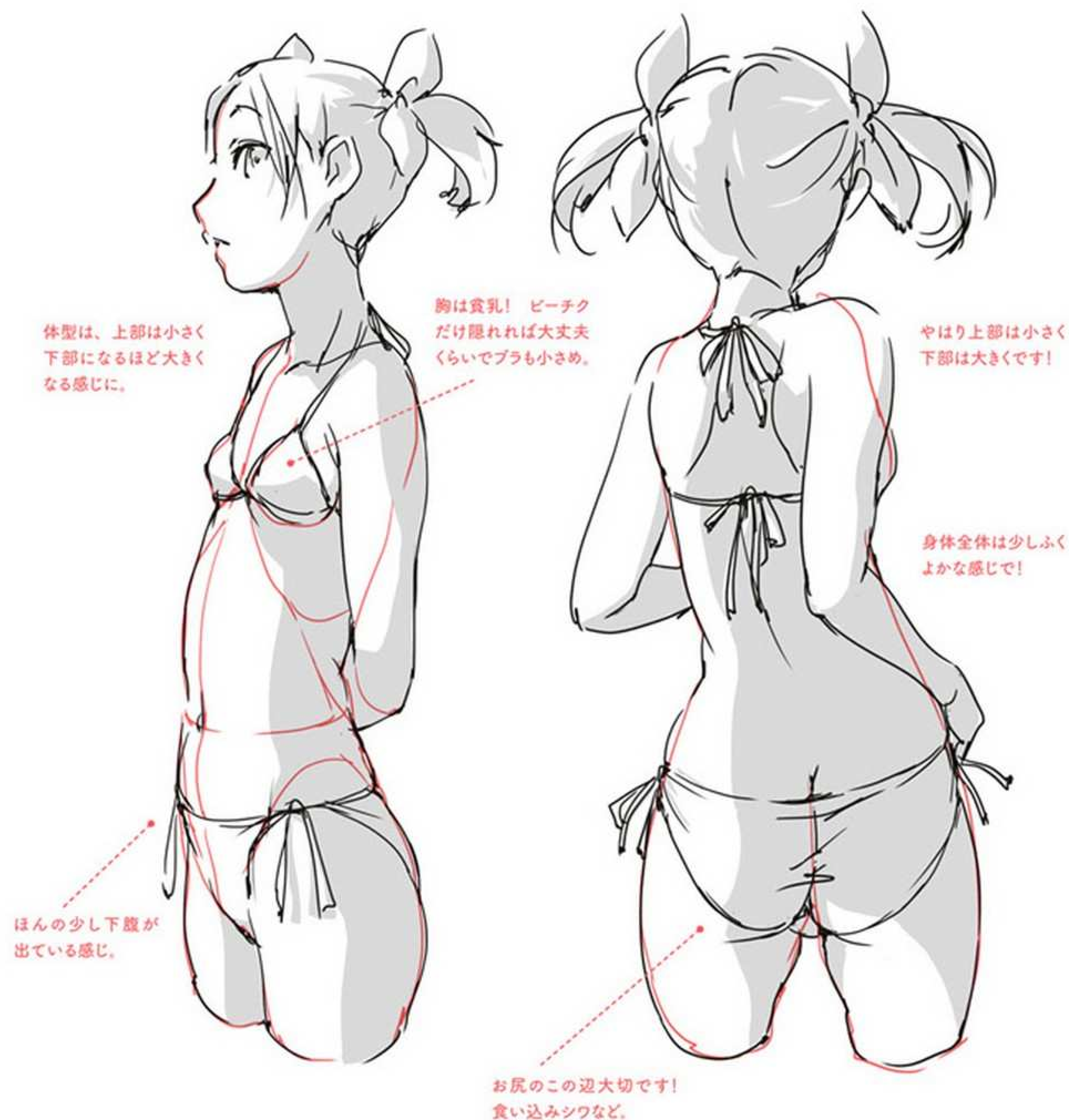
胴体の描き方 4

魅惑的な釣り鐘体型

女性の体型も様々です。スリムな女性や、日本人体型といえる釣り鐘（つりがね）体型などいろいろです。ここでは、釣り鐘型の魅力的な女性を勉強していきます。

上部は小さくお尻は大きく！

釣り鐘体型とは名前の通りお寺などの釣り鐘の形に似ている体型のことをいいます。お尻の大きい貧乳女性を想像するとわかりやすいと思います。かわいらしい日本人体型の美人を描いていきましょう。



胴体の描き方 5

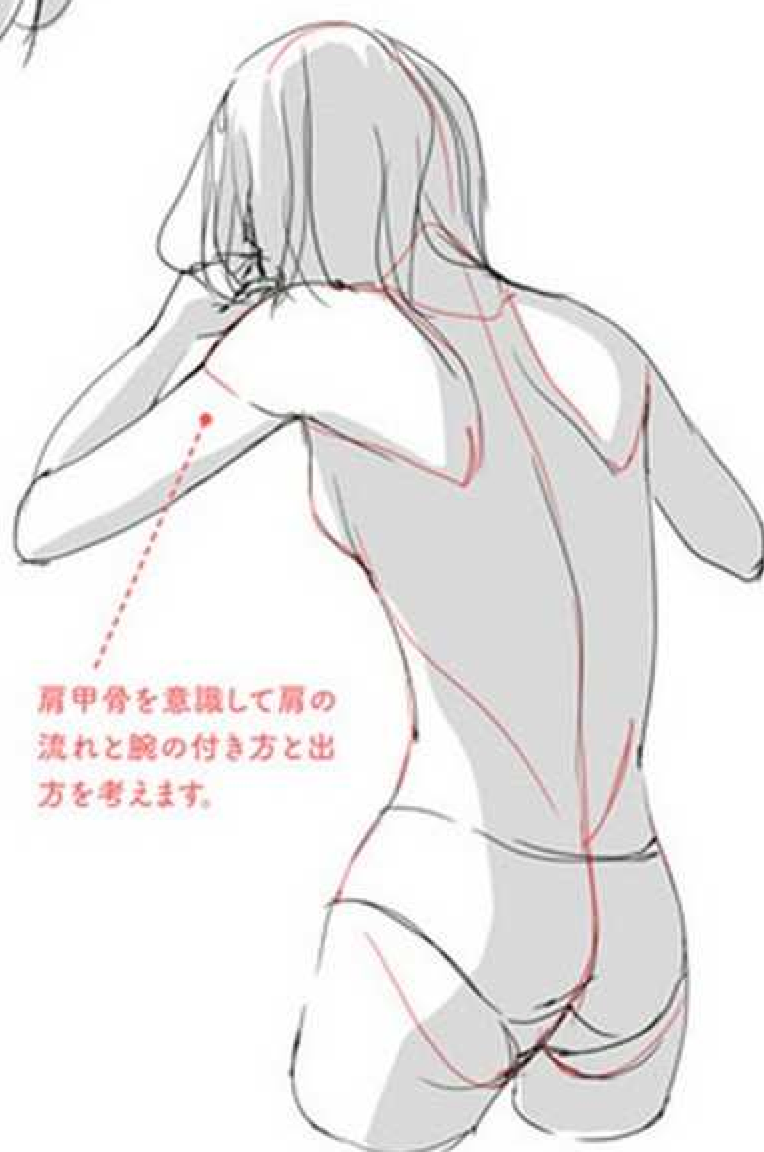
美しい背中の描き方

美しい背中を描くのに大切なのは、背骨の流れと肩甲骨の表現だと思います。首筋からつながる背骨を正中線として美しい背中を描いていきましょう。

肩甲骨の形を意識する

肩甲骨は背中の両サイドにある三角形の骨をいいます。この肩甲骨をいかに美しく表現するかがとても大切になってきます。腕を動かせば肩甲骨も動くので、肩甲骨の動きを意識して描いてみてください。







動きを付ける場合は筋肉の収縮を考える

腕の動きを描くときに肩から動くことを意識してみてください。肩が動くということは、背骨までの間で広がったり収縮したりしていると考えてください。この動きを意識して描くことで自然な動きを描くことに一歩近づけますので、頑張って理解しましょう。







胴体の描き方 6

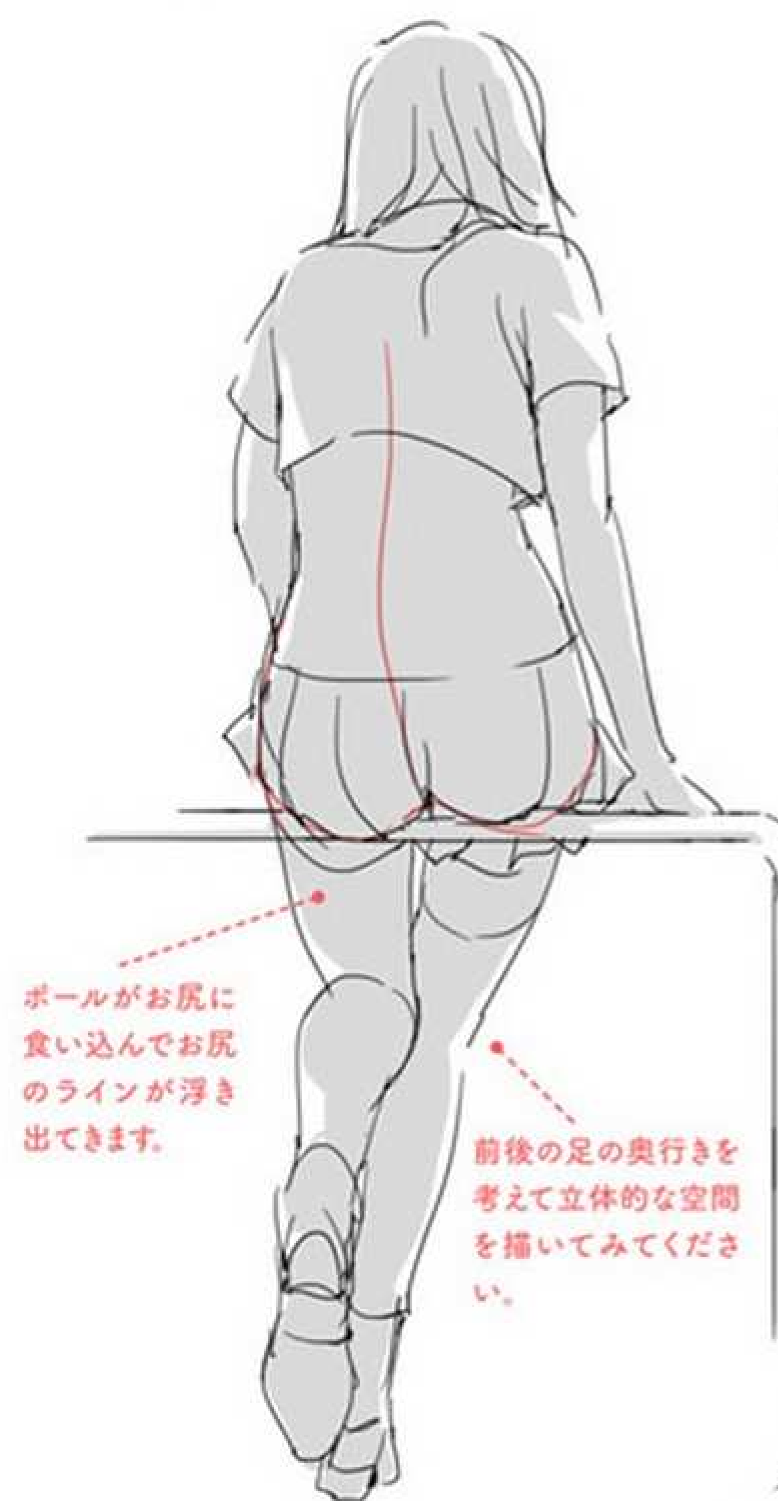
魅力的なお尻の表現

お尻を描く上で食い込みという魅力的な表現があります。色っぽく美しい食い込みを描くポイントをまとめましたので、一緒に勉強していきましょう。

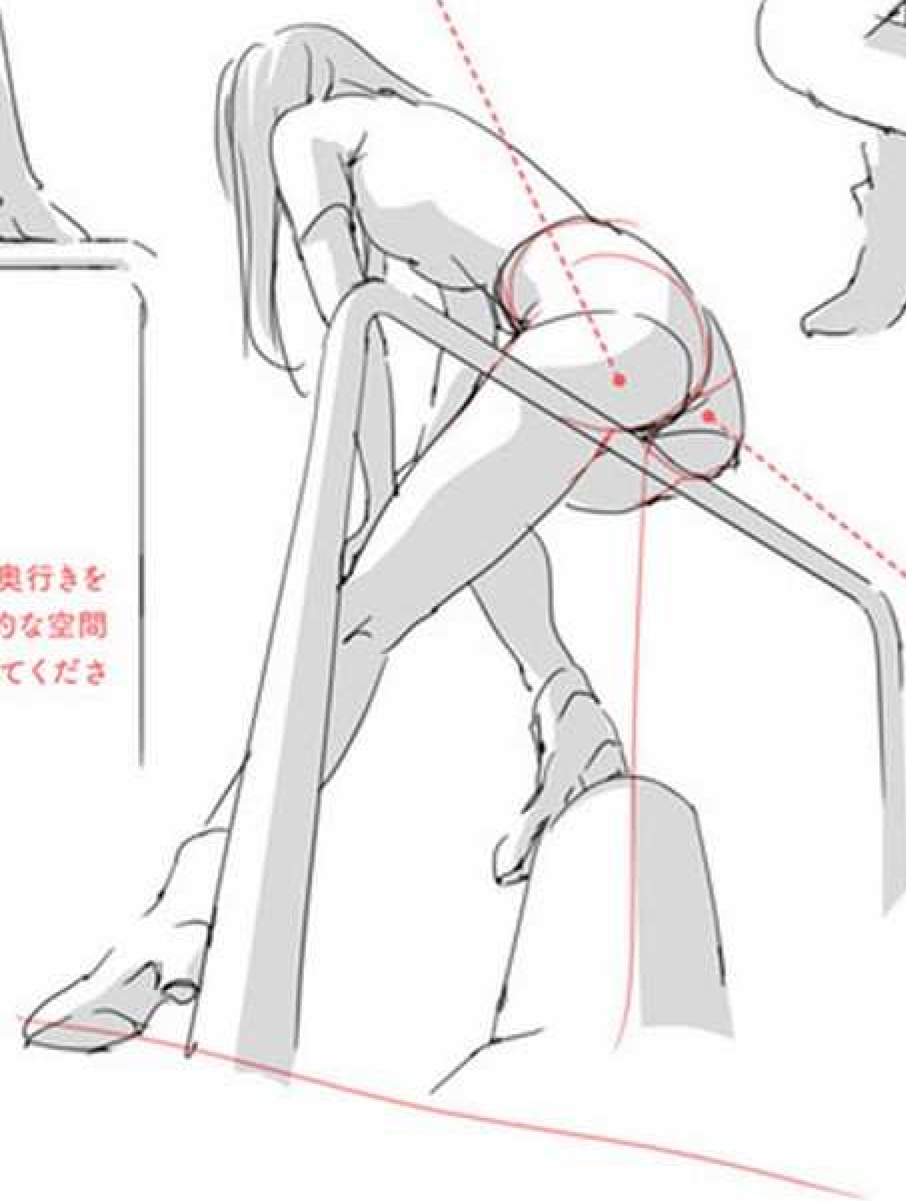
食い込みのふくらみを強調

お尻や太ももがポールに食い込んだときのへこみとその周辺のふくらみを描いていきましょう。お尻や太ももの肌のへこみやふくらみはとても魅力的で、リアル表現の美しさにもつながります。

お尻と足の付け根の描き分けが大切になってきます。



座っているので重心はお尻にかかっています。しっかりとお尻のラインを描きましょう。



CHAPTER 3



【中級編】 動きと陰影の出し方

バランスと重心 1

自然なバランス

自然なバランスの取り方はある意味とても難しい表現になります。なぜかといいますと自然体の人物を描かなければいけませんから、人間本来の力の抜けた表現が必要になってくるからです。それでは、自然なバランスの表現方法を勉強していきましょう。

立ち姿での重心のかかり方

イラストの女の子は肩幅の広さで両足で重心を取っていますので、とても安定したバランスに見えます。姿勢もしっかりと腰で支えていますので、安定感のあるイメージが伝わってくると思います。

下は横から見たときのバランスです。

重心

重心

身体のバランスを考えて描きましょう。

重心

地面を考えて描いていきます。

重心

両足の間を開けて描くことで足の奥行きを出すことができます。

立ち座りやしゃがんだ場合のバランス

立ち座りの場合はお尻でしっかりと上半身を支えた表現になります。上半身も安定し下半身もしっかりと地面についていますので、とても自然で安定感のある感じになります。しゃがんだ場合は重心バランスを考えて描く必要があります。地面についた両足を軸として上半身のバランスがポイントとなります。

上半身を後方に倒す感じに。

少し腰掛けた感じに描きます。お尻の食い込みを忘れずに！

頭を前かがみにすることで身体の重心バランスを取ることができますので、少し前かがみに描くのが自然です。

身体はくの字に少し曲げる感じで。

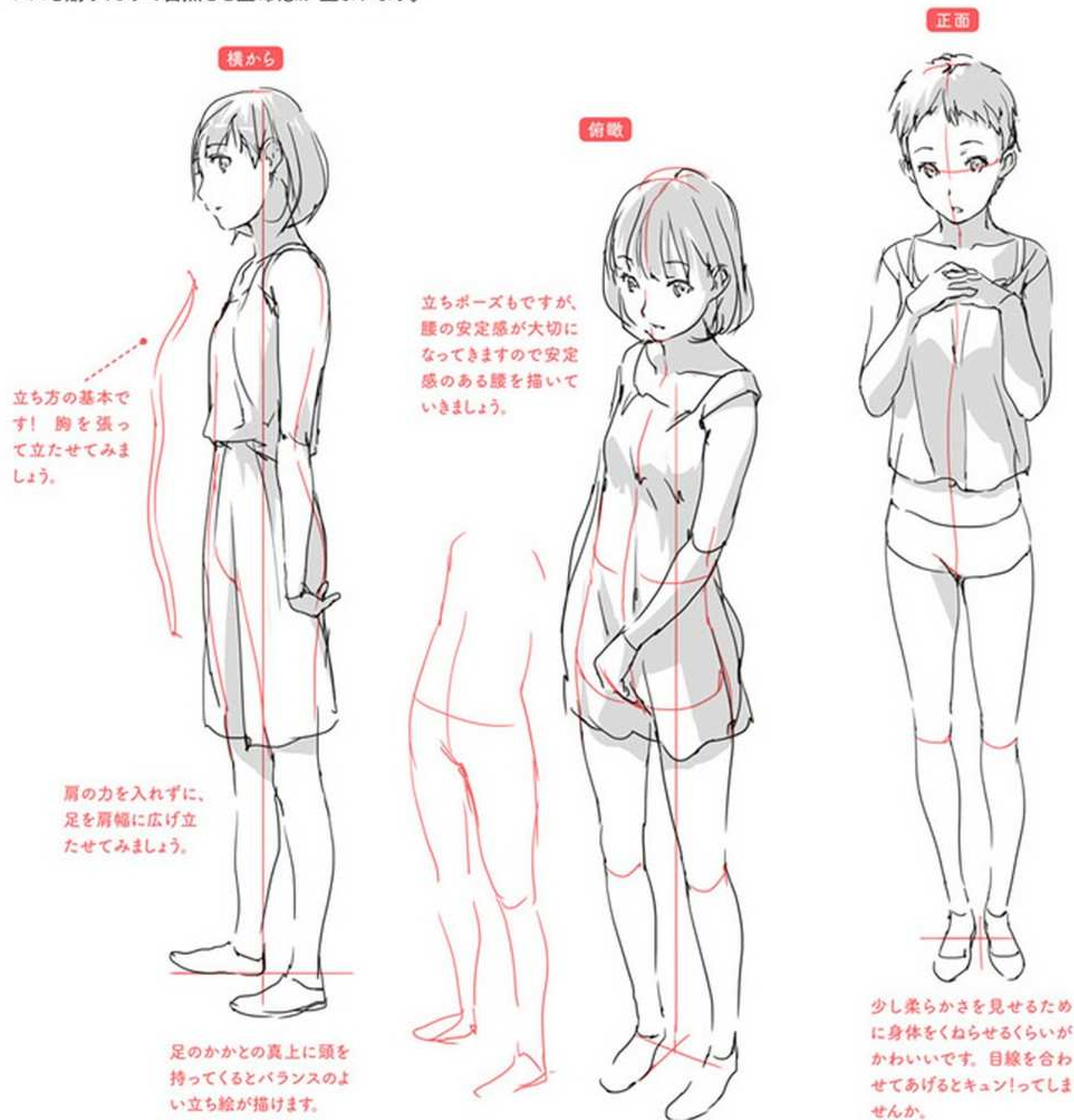
バランスと重心 2

様々な立ち姿

立っている絵は簡単だというのは大間違いで、実は立ちポーズが一番難しいといえます。なぜなら、立ち絵はただ立っているからこそアラが見えやすく、直立にさせすぎると立体感が出ないなど、とても画力を問われるものだからです。頑張ってマスターしていきましょう。

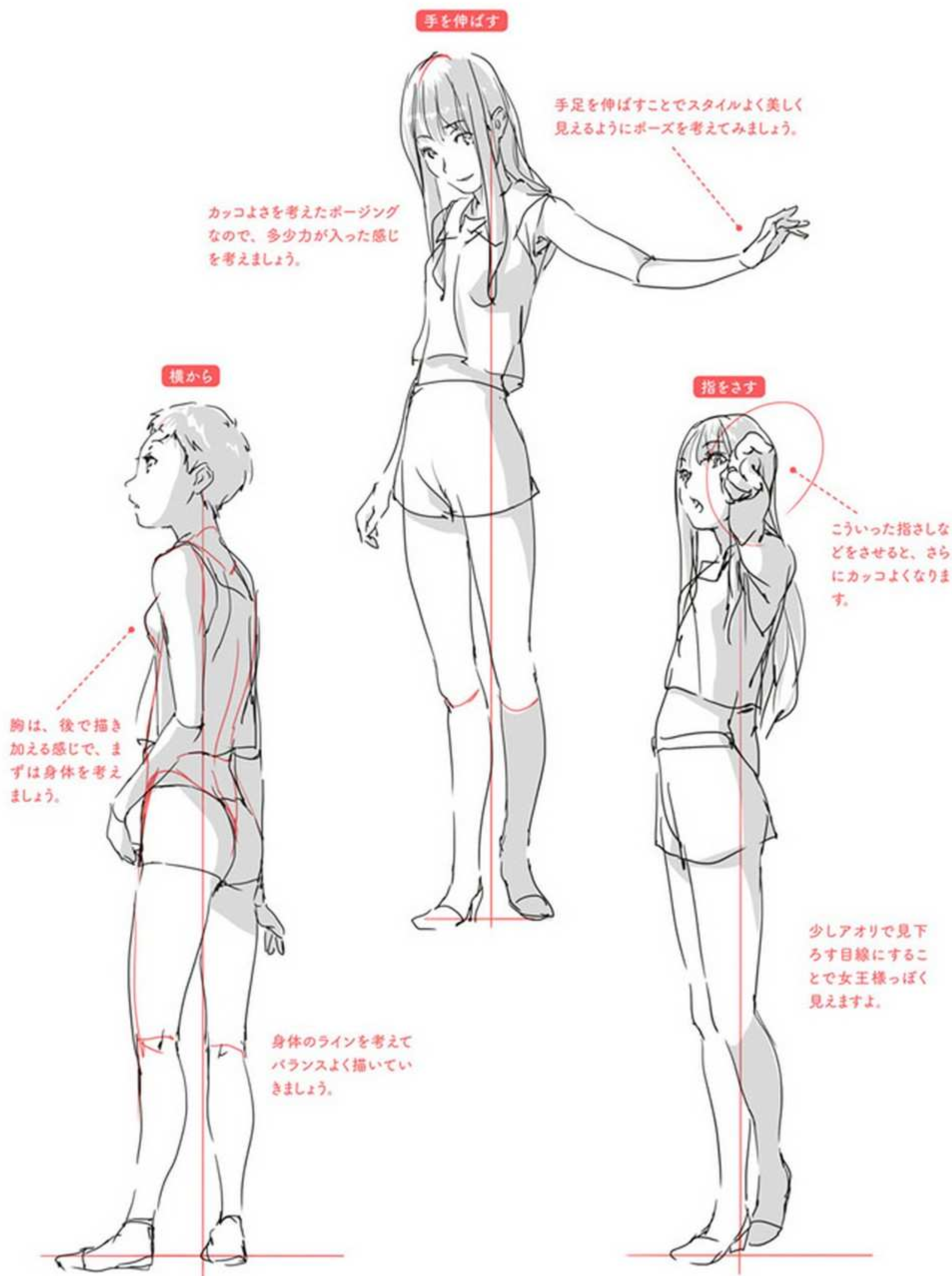
自然な立ち姿

立ち絵は直立ではなく少し左右どちらかにひねる、重心を寄せるなどして、平面的な表現は避けましょう。少し中心のバランスを崩すだけで自然さと生命感が生まれます。



ひねりや伸ばしを加えたポージング

次に少しかっこいいポージングを加えた立ち姿の描き方です。あえてのポージングなので少し極端な表現でもいいかもしれませんが、バランスがよくないと意味がありません。基本は重心バランスの取れた美しいポージングを目指しましょう。



バランスと重心 3

座り姿の注意点

座ったときのバランスの取り方です。座るとお尻が地面もしくは椅子などに接して、上半身がお尻部分で支えられていることになりますので、バランスだけを考えるのであれば上半身の取り方がメインになります。また応用になりますが、お尻を軸にした上半身と下半身のバランスの取り方も解説しています。

座ったときは背中を少し曲げて

座ったときは上半身を少し前かがみに曲げた方が力が抜けていて自然な姿勢に見えます。武道などでは背筋を伸ばして姿勢を正してもいいと思います。しかし自然な表情を出すのであれば、ラフなイメージの方が効果的で自然かと思います。

座ったところを描くときは、背中を少し曲げた方が自然に見えます。

ひざの曲がり方と太ももとふくらはぎの重なり方を考えましょう。

ひじも少し手前に出てきます。

背中は曲げて。

あぐらをかいたときのひざの向きと手前に出る足を注意して描いていきましょう。

お尻と足のつながりを考えて！

座ったときの各部位の表現のコツ

いろいろな座りポーズがありますが、各部位の伸ばす方向や曲げ方などで全体の見え方も変わってきます。手や足を曲げたり伸ばすためには、腰や肩など他の部位からの流れがあるからこそ、自然に見えることになります。身体の柔軟性を考えて各部位を表現していきましょう。

ひざを中心にハの字に広げた感じが、動きもついてかわいいと思います。

お尻を軸に天秤のようにバランスを取って！

少し前かがみになります。腕などの重なり方で立体感を表現しましょう。

おなかの表現に気を付けましょう。手前にある肋骨を考えて隠れる部分を意識して。

背中と肩が一番上にきますので、背中、肩を描ききることがポイントになります。

手前に出てくる足と腰を考えて！

バランスと重心 4

しゃがんだときのバランス

一言でしゃがむといってもいろいろなしゃがみ方があります。たとえば、足を閉じたときと開いたとき、座ったときのひざの高さの違い、上半身のかがみ方など様々です。そして、すべてに対して個々のバランスの取り方があります。しゃがみのバランスの取り方は少し難しいかもしれませんが、あきらめず頑張って覚えていきましょう。

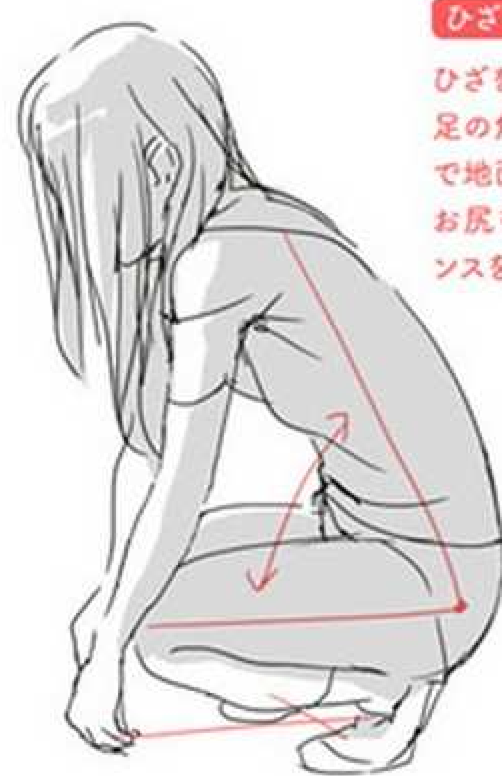
しゃがみの角度で考える

しゃがんだときのバランスは上半身、尻、足で取っています。バランスのよい絵を描くには、この 3 点の開閉の角度に合ったバランスの取り方が大切になってきます。



ひざを立てた場合

ひざを立てた場合は胸と足の角度が狭くなります。バランスの取り方としては、かかとをついてお尻を落とし、かかとでバランスを取る感じです。



ひざを倒した場合

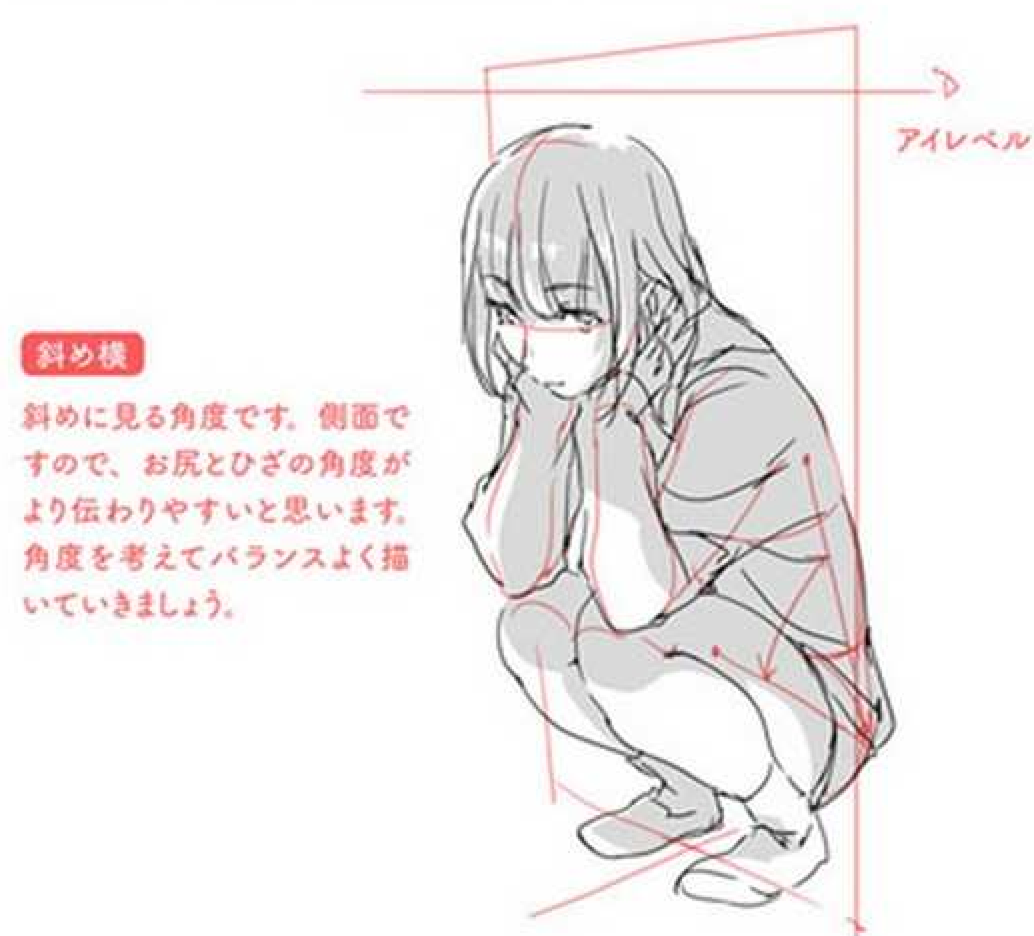
ひざを前に倒したときは、胸と足の角度が広がります。つま先で地面をとらえ、かかとの上にお尻をのせて、つま先でバランスを取る感じです。

アイレベルに注意

しゃがみは地面に近い位置で座る姿勢ですので、アイレベルから考えると大抵は俯瞰になります。見下ろすように描いていくと、しゃがんだ感じがより伝わりやすくなります。

斜め横

斜めに見る角度です。側面ですので、お尻とひざの角度がより伝わりやすいと思います。角度を考えてバランスよく描いていきましょう。





やや正面

正面から見る角度なのでお尻とひざの角度はわかりづらいとは思いますが、前方から見える足とお尻の奥行きを見て、お尻とひざの角度を見極めましょう。

別冊　なぞって覚える練習帳➡17ページ

バランスと重心 5

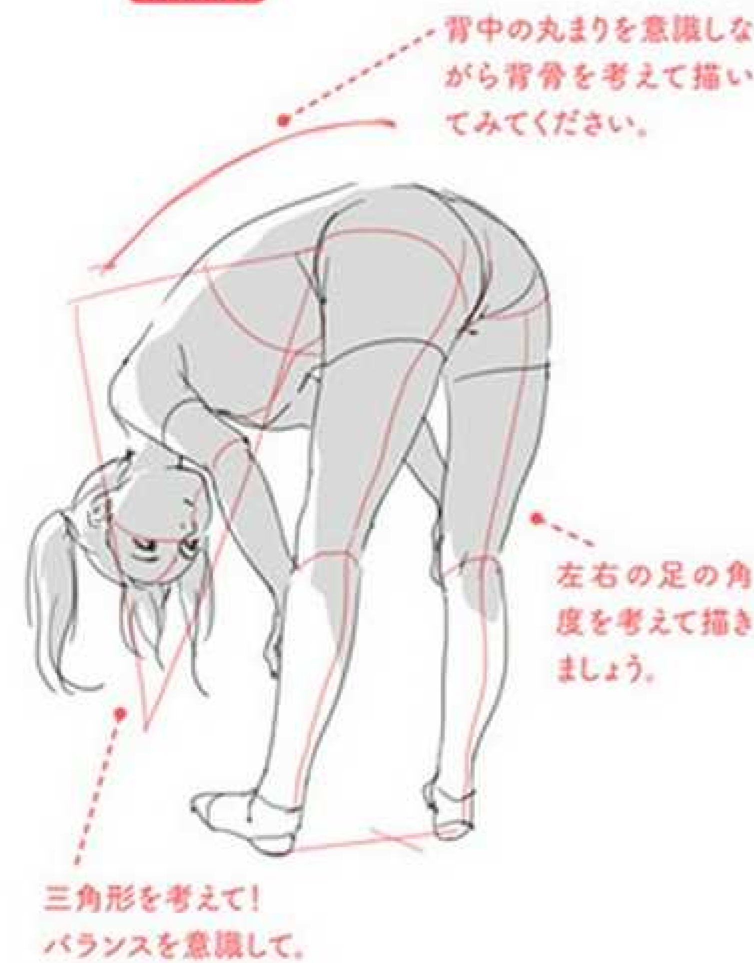
重心の違いによる描き分け

重心の取り方を様々な角度から見てみましょう。重心移動や身体のバランスの取り方、自然な身体の預け方など重心による違いを勉強していきましょう。

前かがみ

手前に伸びる手足は角度の違いによって見え方が変わりますので、この点に注意しながら描くことが、立体的な身体を描くコツです。





後方に重心を預ける姿勢

座った状態で後方に重心を預けた状態のものです。下半身はあまり考えず、上半身を腕で支える感じに考えるとわかりやすいと思います。

背面より俯瞰

背中、肩の丸みを意識して。

重心後ろに！

重心

地面平行に！

横から見ると……

頭は少し前に出して安定性を出した方がバランスがよくなります。

重心は後ろに。

重心の軸となる手は地面を考えてお尻と平行に。

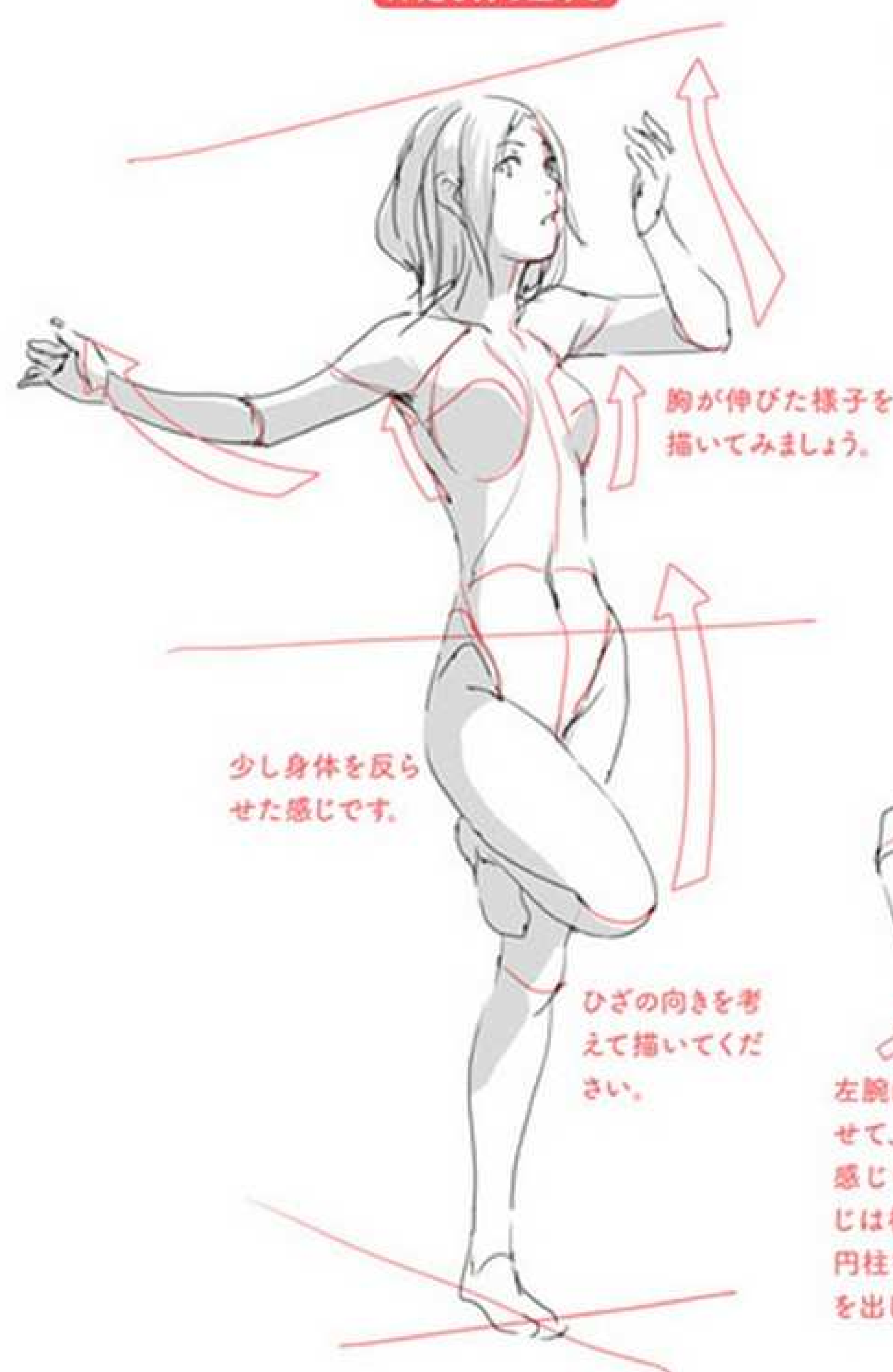
動きの表現 1

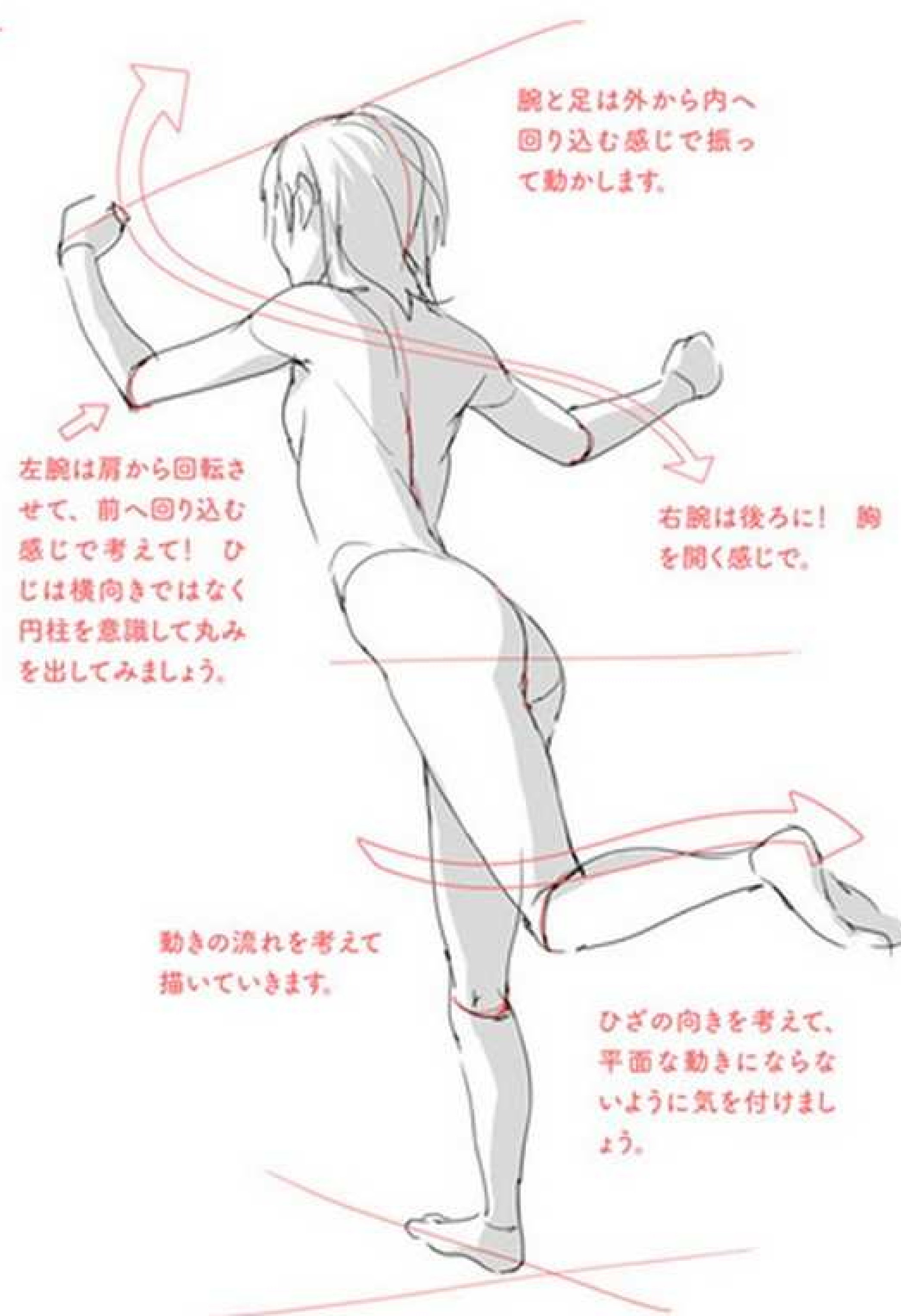
簡単な動作の描き方

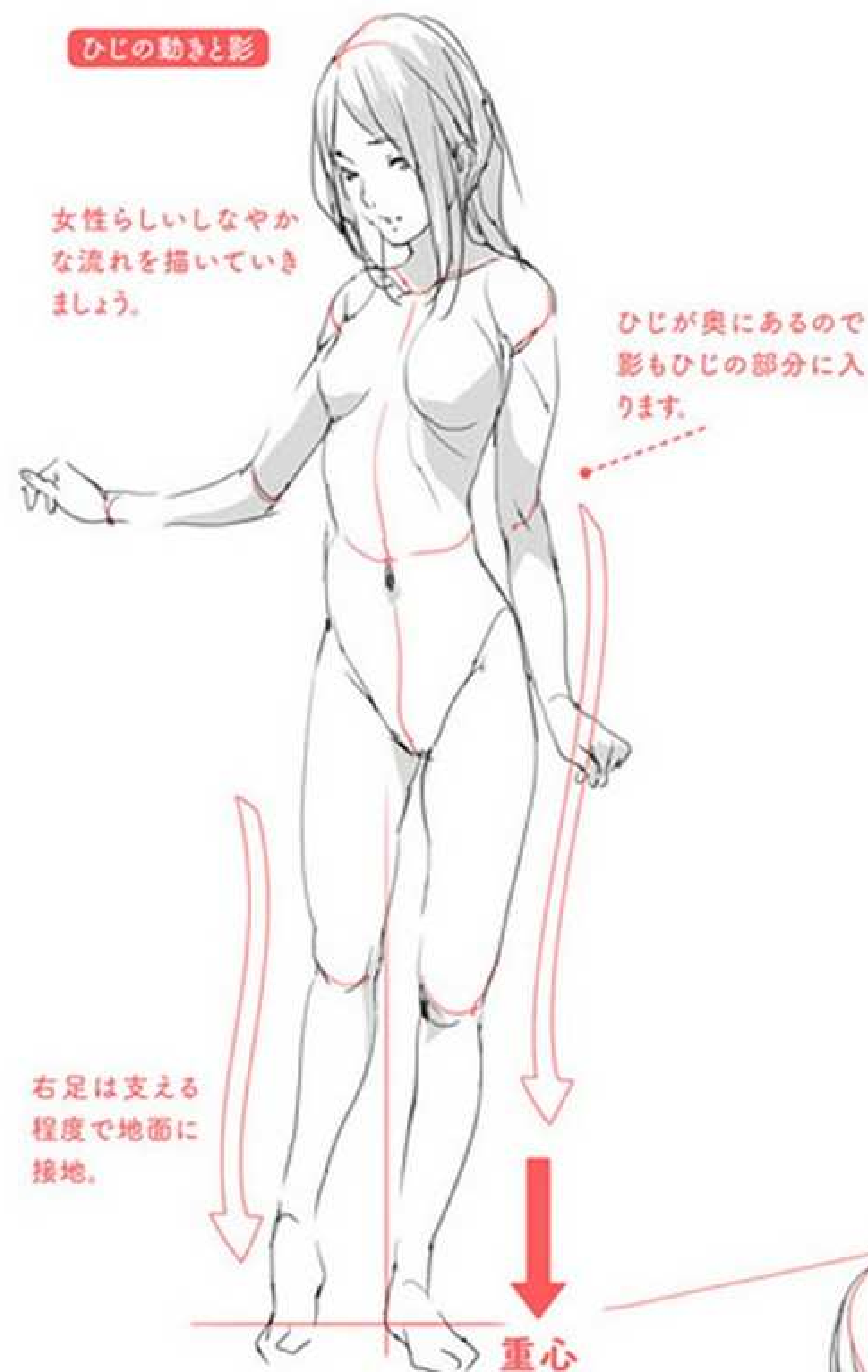
しっかりと重心を取って身体を動かしてもバランスが崩れない動きをまとめました。手や足を動かすには身体のひねりや重心バランスが大切になってきます。基本的で簡単な動作を見ていきましょう。

手足の振り方

軸足を基準として手や足を振ってみましょう。手足の振りによって背中のひねりや反り、上半身と下半身のバランスなど考えて描いていきます。







腕に引っぱられる胸

腕の上げ下げの動きによって胸の位置の動きを考えて。

アングルの角度によって見え方が変わることを、頭に入れて描いていきましょう。

腕を持ち上げた様子

腕を持ち上げたときの肩の動きや背中のひねりを考えながら描いていくことが大切です。腕だけが単独で動くということはないので周りの筋肉や部位の動きも考えましょう。

腕を上げると、肩が前に出ます。それにともない背中が見えてきます。

持ち上げた腕と肩の形の変化

身体の流れが崩れないように！

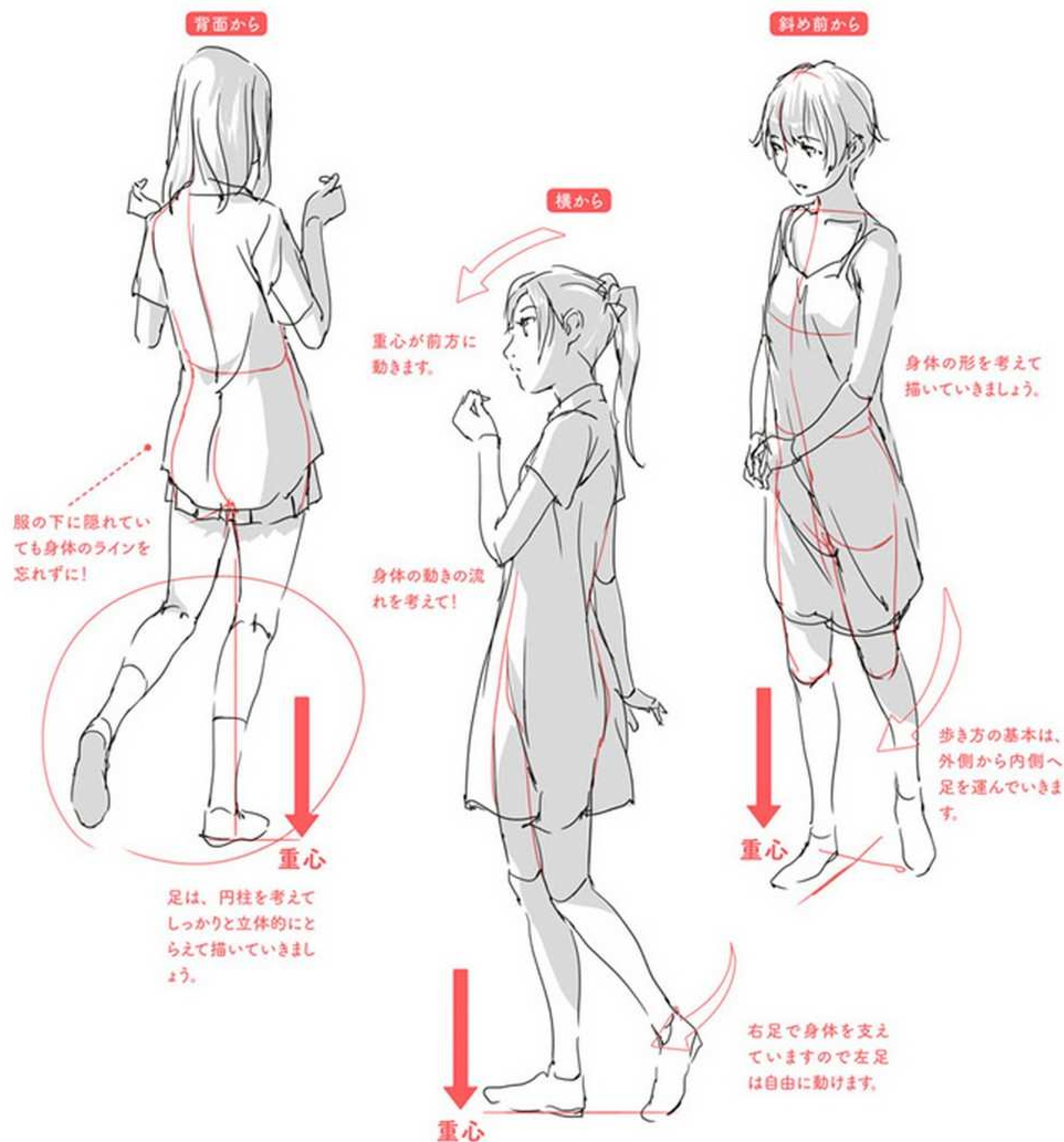
動きの表現 2

自然な身体の運び方

自然な動きを描くということは、自然な体重移動を描くということになります。それには正しい重心のとらえ方と動きの流れを考えて自然さを見せることが条件となります。それでは見ていきましょう。

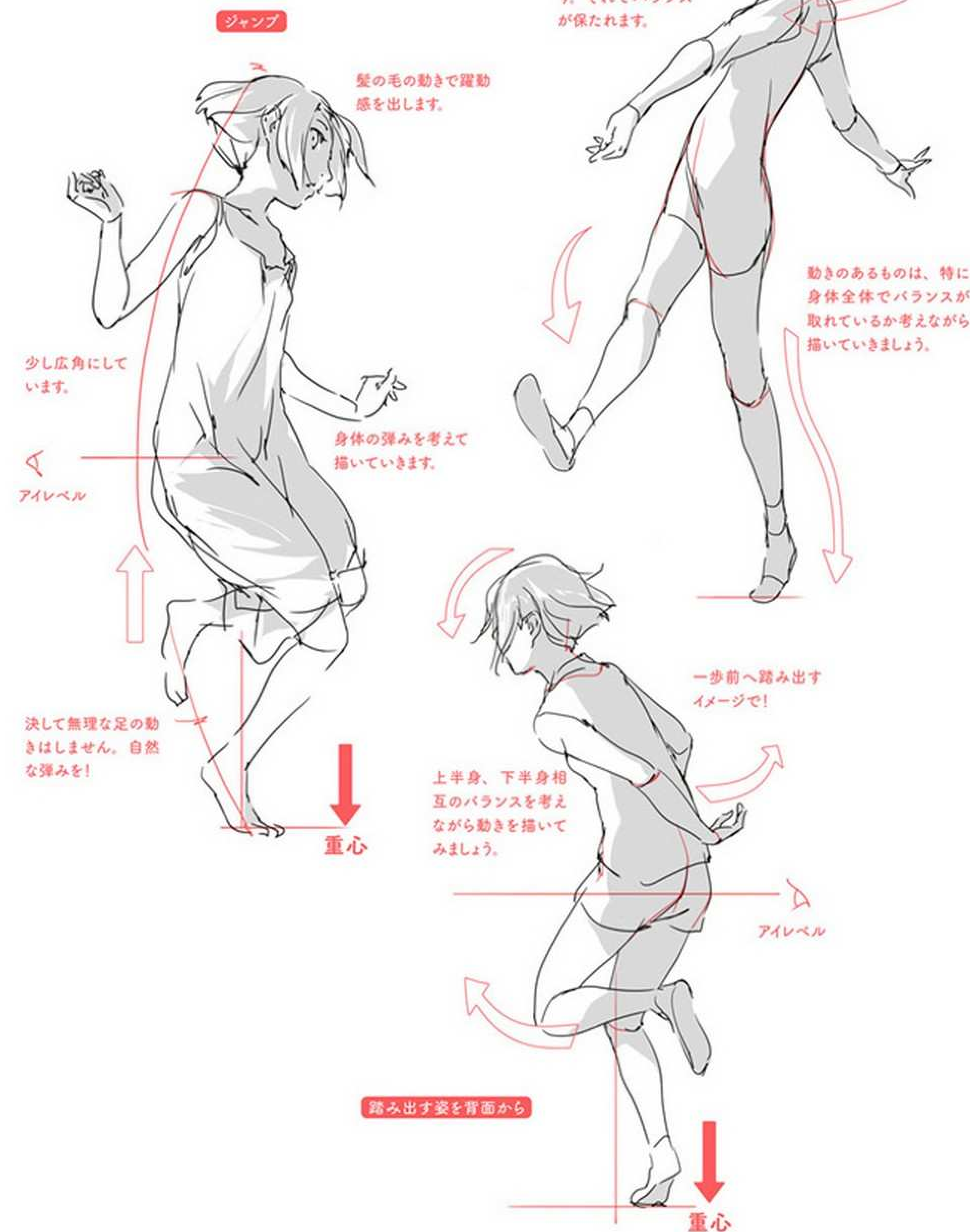
自然に見える歩き方は重心が取れている

歩くという動作は、時計の振り子の動きと似ています。身体が前に倒れるのを、足を踏み出し支える動きの連続になります。そして踏み出した足に重心を移し、また倒れるといった流れです。その動作の流れを切り取るイメージで描いていきましょう。



踏み出しとジャンプ

踏み出しは踏み込みの後に起こす行動です。両者はよく似ていますが踏み出しには次の動きへの動向が見えるのが特徴です。次の動作を連想させる踏み出しを描いていきましょう。



動きの表現 3

身体の動きによる髪の毛の動き

髪の毛は動きを表現するときにとても便利です。動きの流れる方向や、浮遊感、風など様々な表現の手助けをしてくれます。それでは、いろいろな髪の毛の表現を見ていきましょう。

前方や後方から風が来る場合

走ったときは、前方からの風の流れを髪の毛の動きによって描いていきます。また、後方から感じる風も髪の毛やスカートを後ろからなびかせて表現します。それぞれ条件は違いますが、髪の毛やスカートをなびかせることで空気の動きを出すのは同じです。



浮遊したときの髪の毛の動き

浮遊は髪の毛などの軽いものを舞い上げるイメージで描いていきます。髪の毛は上に持ち上がり頭部の中心に向かって回転するイメージで描いていきましょう。

ジャンプした瞬間の髪の毛の動き

風の流れは頭の上で渦を巻く感じで！

空中に浮いている表現は、下からの風の流れによって身体が浮いている感じに考えればわかりやすいと思います。

光源も下からの光の方がより浮遊感があると思います。

落下しているときの髪の毛の動き

髪の毛の流れ

風の流れ

手が離れた瞬間の、下からの風の流れを描いていきます。スカートよりも軽いので、髪の毛の方が早く動きます。

別冊 なぞって覚える練習帳➡18ページ

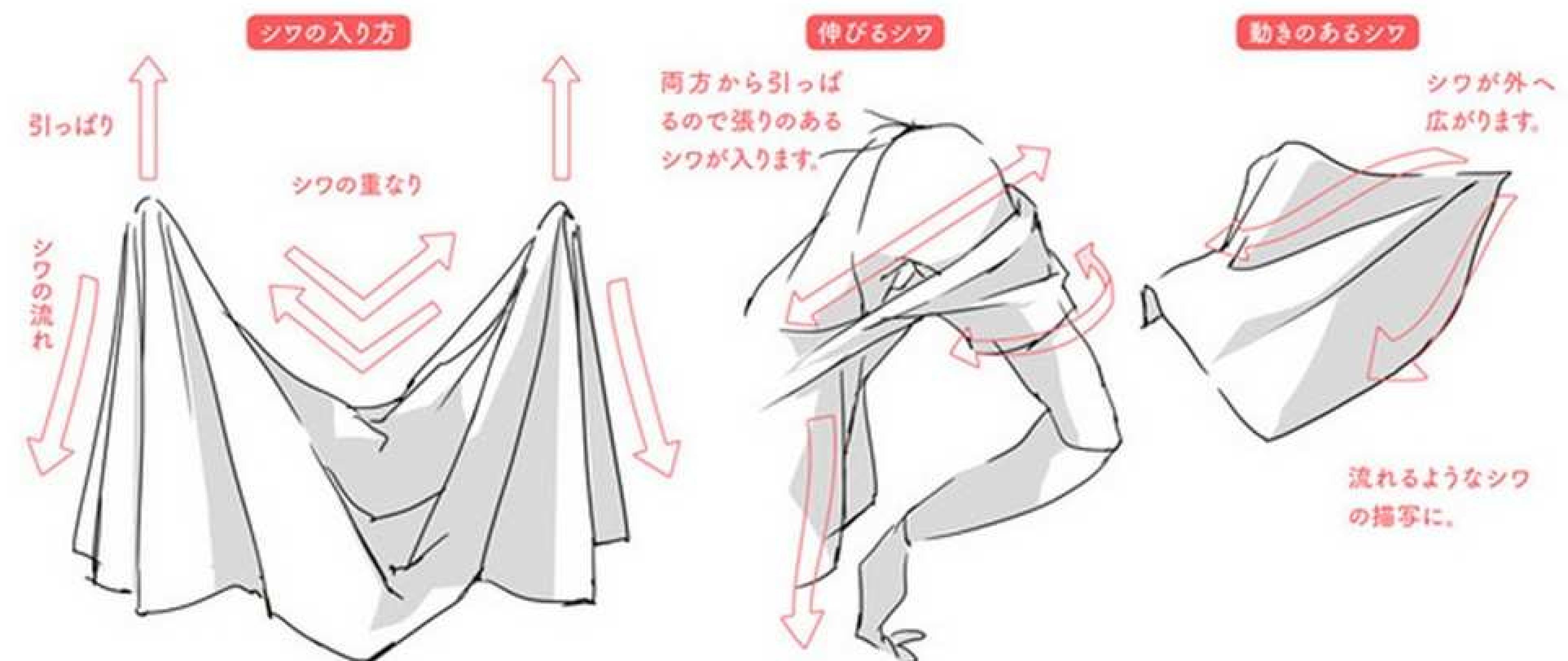
衣服とシワ 1

自然なシワの表現をマスターする

ここでは自然なシワの表現のための基礎知識と衣服に反映させるための応用をまとめています。特に基礎知識はとても大切なことです。シワの表現を学んでいきましょう。

シワの基本的な考え方

基本シワは高いところから低いところへと伸びていきます。また伸ばしたり引っぱったりしてもできます。なぜシワになるのかがわかれば、どこにシワができるかが予測できるようになります。



身体のラインと衣服の質感をシワで表現する

衣服で身体のラインを表現するには身体のラインをそのままなぞっていくのではなく、衣服が伸び縮みしてできるシワや身体に密着してできるシルエットを描き出すことが秘訣です。そのシワの表現によって身体の丸みなどを描くことが可能になります。



身体の凹凸をシワと陰影で表現する

身体のアウトラインは線で表現しますが、凹凸は線と影で表現します。身体の高い場所から低い場所へと出てくるシワと、そのシワの凹凸や丸みは影で表現していきます。あたり前のことではありますが、この表現で作品のイメージが随分変わりますので、描き込みの加減も考えていきましょう。



別冊 なぞって覚える練習帳➡19ページ

衣服とシワ 2

動きに合わせたシワの表現

動きによってシワの入り方は変わります。身体の反りや、手足の伸ばし方などの動作的なシワもあれば、動きによる空気の流れなど様々です。動きに合った自然なシワを描いていきましょう。

足の動きによるシワの変化

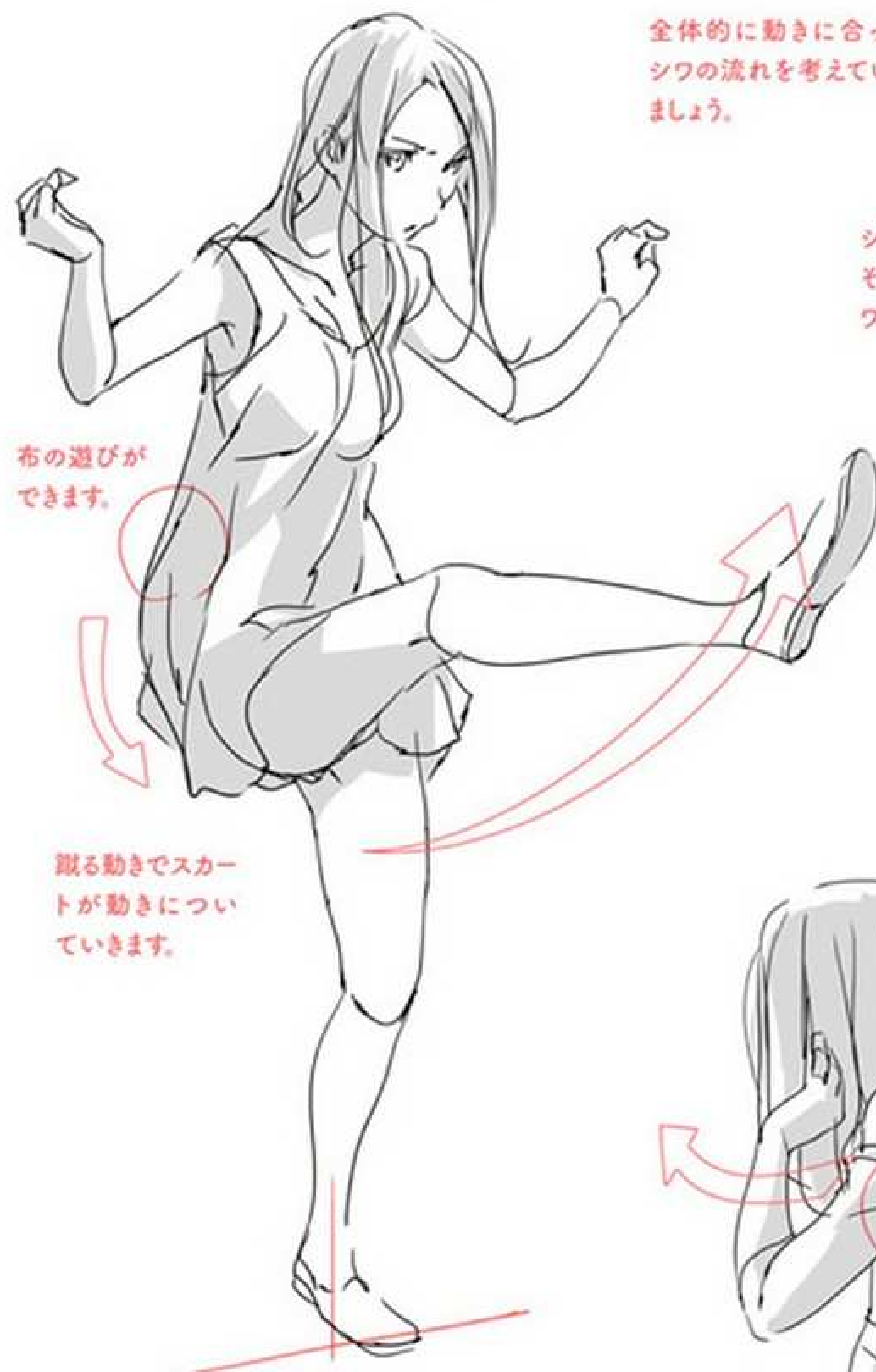
歩行など左右に足を動かす場合、当然ではありますが左右で見えるシワの入り方は変わります。足の付け根からひざにかけてのシワの入り方を考えてみましょう。





身体の動きに合わせたシワの表現

動きによって生じる物理的法則による空気の流れや重力を意識したシワを考えていきましょう。







衣服とシワ 3

背面から見たときのシワ

ここでは背面から見たシワをまとめてみました。衣服の生地によるシワの入り方や動きによるシワの入り方を考えていきましょう。

スカートに入れたブラウスのシワ

ブラウスは薄手の生地なので、シワは直線的に入ります。スカートにブラウスを入れることで、背中を伸ばしたときやブラウスのシワのたるみなど条件でシワの形は変わります。

衣服の生地の素材や条件によってのシワの違い

体操着のような綿素材は身体との密着がよくなります。縦に入るシワも少なくなりシワの形状も丸みを帯びてきます。また動作によって衣服が引っぱられるなど、動きによる布の伸縮も考えていきましょう。

衣服とシワ 4

衣服の素材によるシワの描き分け

ここでは具体的な衣服の素材による違いを考えていきます。衣服の厚さによるシワの違いや、重ね着だから起こるシワの入り方を見ていきましょう。

素材が変わるとシワも変わる

薄手の生地だと、重力にそった長いシワが入りやすくなります。また動きの流れにそったシワが入ってくることで、薄い素材に見えてきます。一方、重ね着をすると上下の衣服で密着し細かくない大きなシワの表現になります。ゴワゴワした厚みのあるシワを描いていきましょう。

重ね着をしてふくらんだ衣服



シワで身体の動きを表現するように描くと動きのあるシワが描けます。

胸のふくらみなどは影で表現します。

衣服が薄手なのでスカートはフワッとした動きを意識して描いていきます。

薄手の服で動きがある場合



柔らかくふくらみのある衣服

衣服とシワ 5

風の流れを衣服で表現する

ここでは衣服が風にあたることで、風の動きを表現していきます。風の強さによるシワの入り方や舞い上がり方などを見ていきましょう。

風の流れと風圧をイメージする

まずは、風の流れを考えてみましょう。左下は、横から見たスカートが舞い上がったときの風の流れです。下からスカートを舞い上げるようにして流れる風の動きをイメージしてみましょう。正面から見ると、右下のイラストのようになります。向かい風の場合、身体の前面に風圧がかかるので、まとわりつくようなシワが生まれます。

横から見たスカートを押し上げる風



正面から見た風圧がかかった衣服の様子



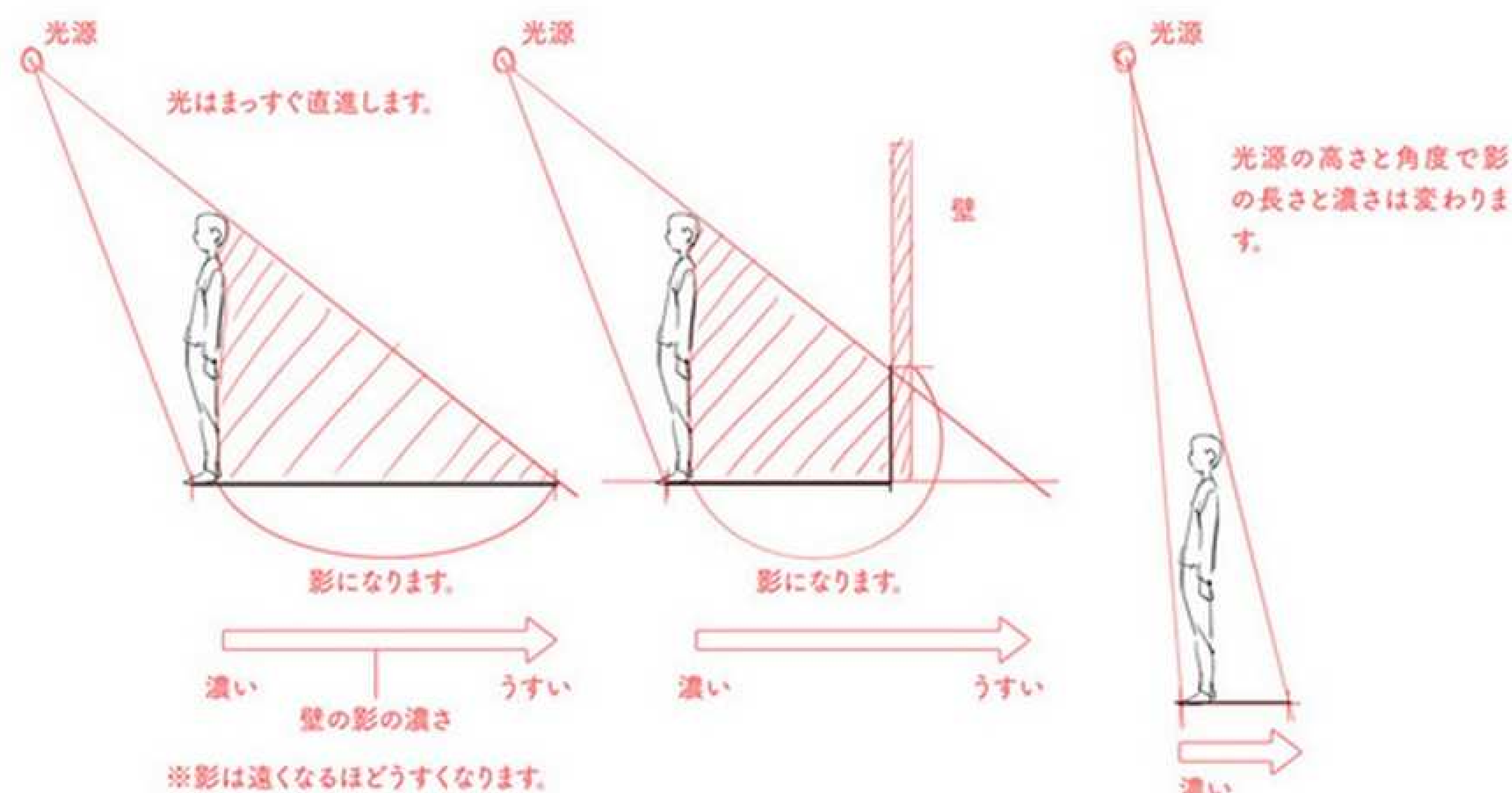
陰影の表現 1

光と影の基本的な考え方

ここでは、基本的な光と影の仕組みをまとめました。このふたつの関係をよく理解して、作品に反映していきましょう。

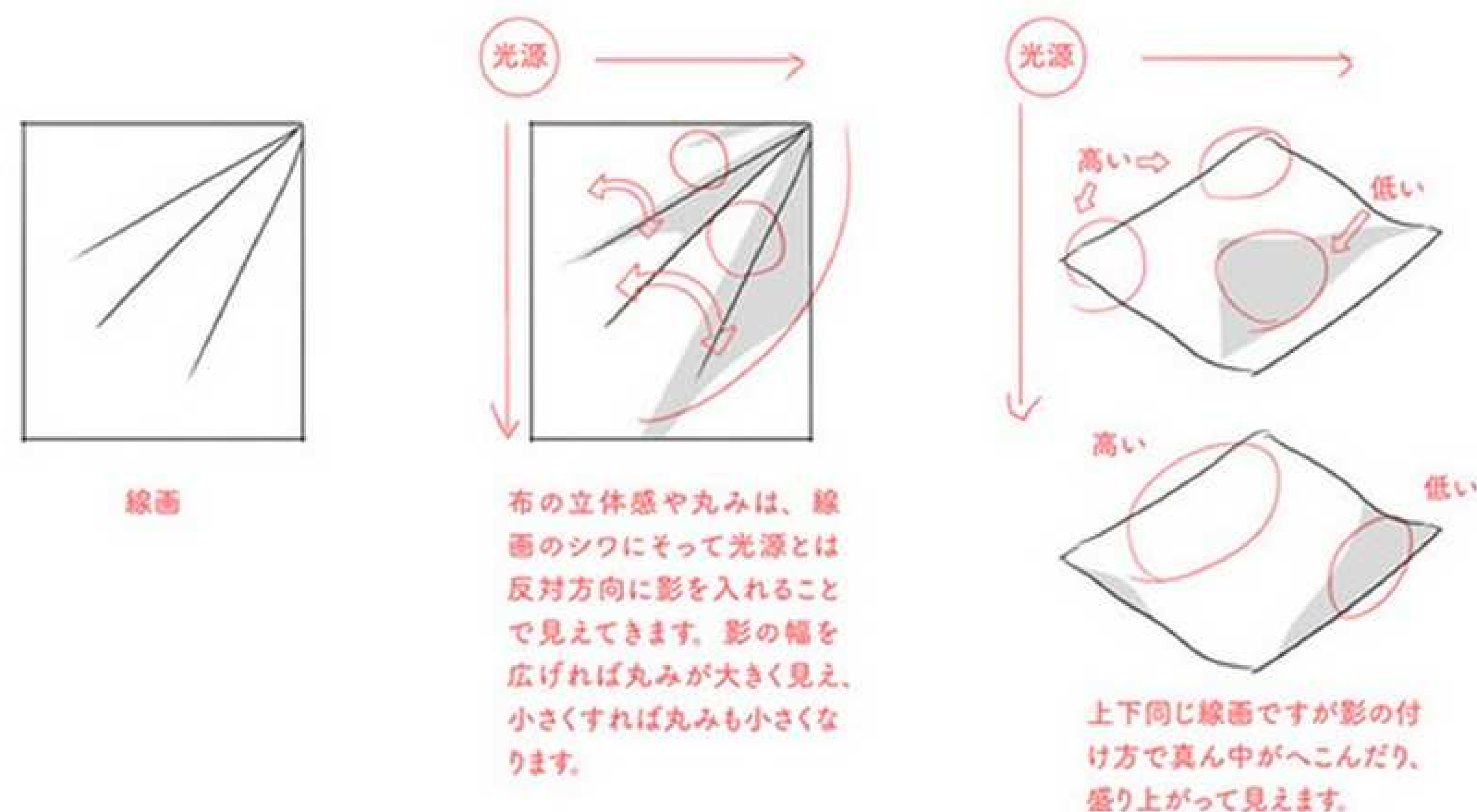
光の考え方

光は直線的に進みます。影もそれにともなって直線的に入っていきます。光源の高さや光の入ってくる角度によって影の表現も変わってきますので、頭を柔軟にして考えていきましょう。



影の考え方

光のところでも少しお話ししましたが、影も光同様、直線的に入ってきます。影を付ける場所と量によって、立体感のある雰囲気が出るので頑張ってチャレンジしましょう。



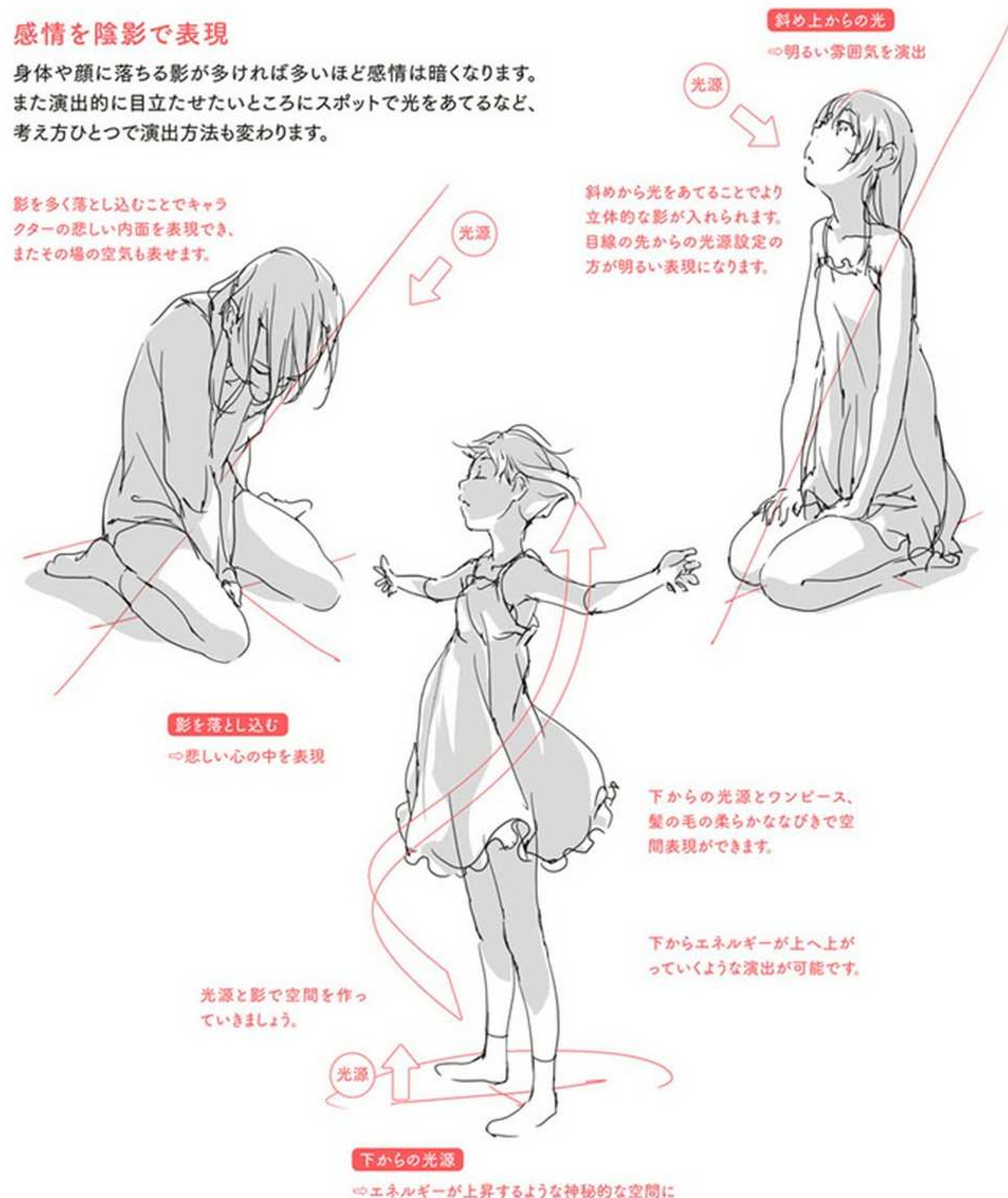
陰影の表現 2

影で何を表現できるのか？

影の落とし方でいろいろな表現ができます。立体表現はもちろんですが、キャラクターの感情表現や場面の演出にも使えますので勉強していきましょう。

感情を陰影で表現

身体や顔に落ちる影が多ければ多いほど感情は暗くなります。
また演出的に目立たせたいところにスポットで光をあてるなど、
考え方ひとつで演出方法も変わります。



別冊 なぞって覚える練習帳➡22～23ページ

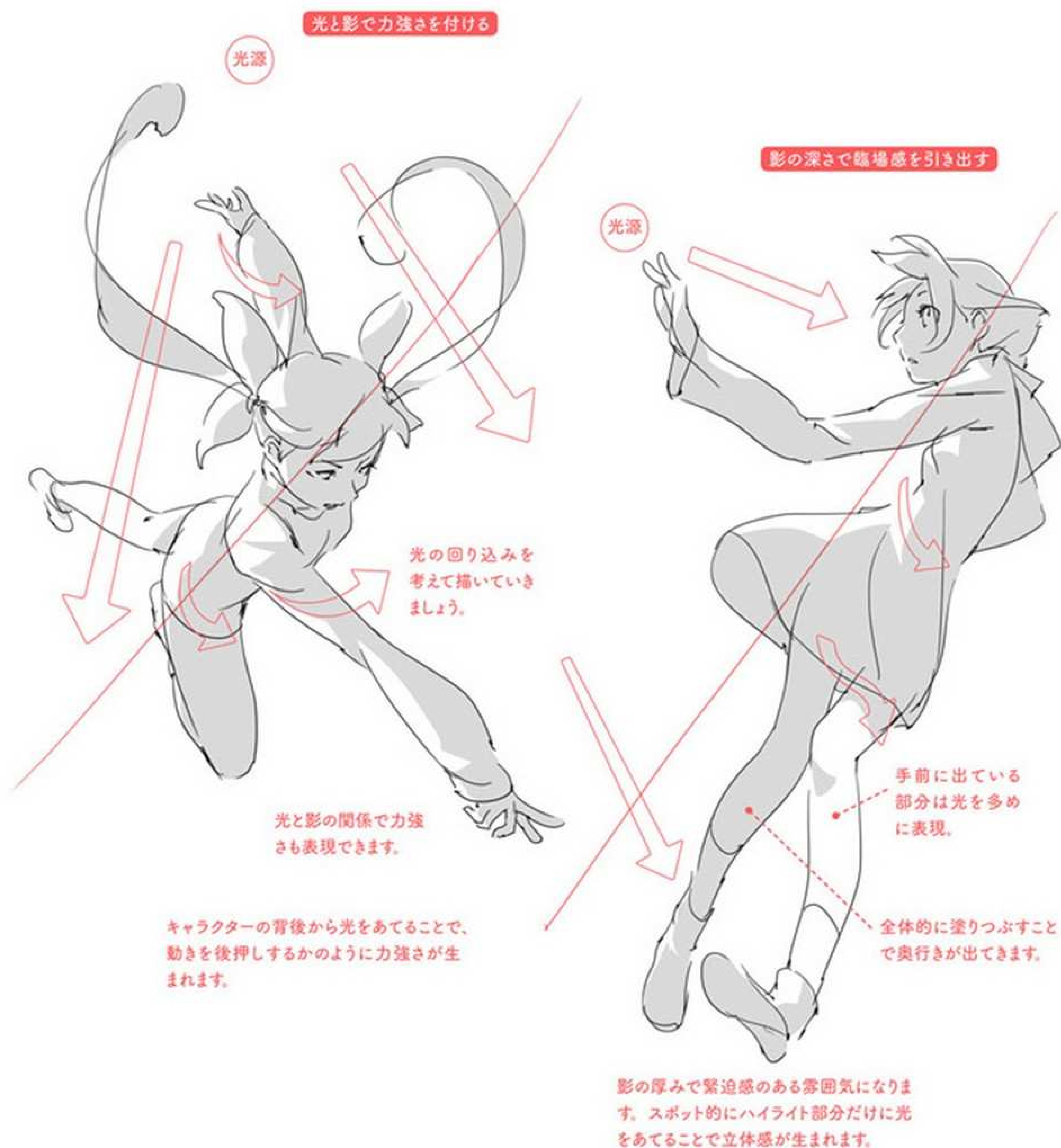
陰影の表現 3

大胆な光と影の表現

光と影をコントロールすることで、いろいろな表現ができたり、演出にもつながります。ここでは大胆に光と影を使ったインパクトのある処理をまとめてみました。

アクションと組み合わせた光と影の演出

動作の方向に合わせて光を入れることで動きに力強さが生まれたり、緊迫感やその場の臨場感を出せるなど様々な用途に合わせた光の演出ができます。光と影をうまく使って幅広い表現をしていきましょう。



光を回り込ませる

光源

光の回り込みを考えて!

光の回り込み!

スポット部分を浮かび上がらせることで、全体的に立体感を生み出します。

光源

弱い光を全体的に回り込ませると、より立体的になり緊張感が生まれます。

光源

内面の感情を表現

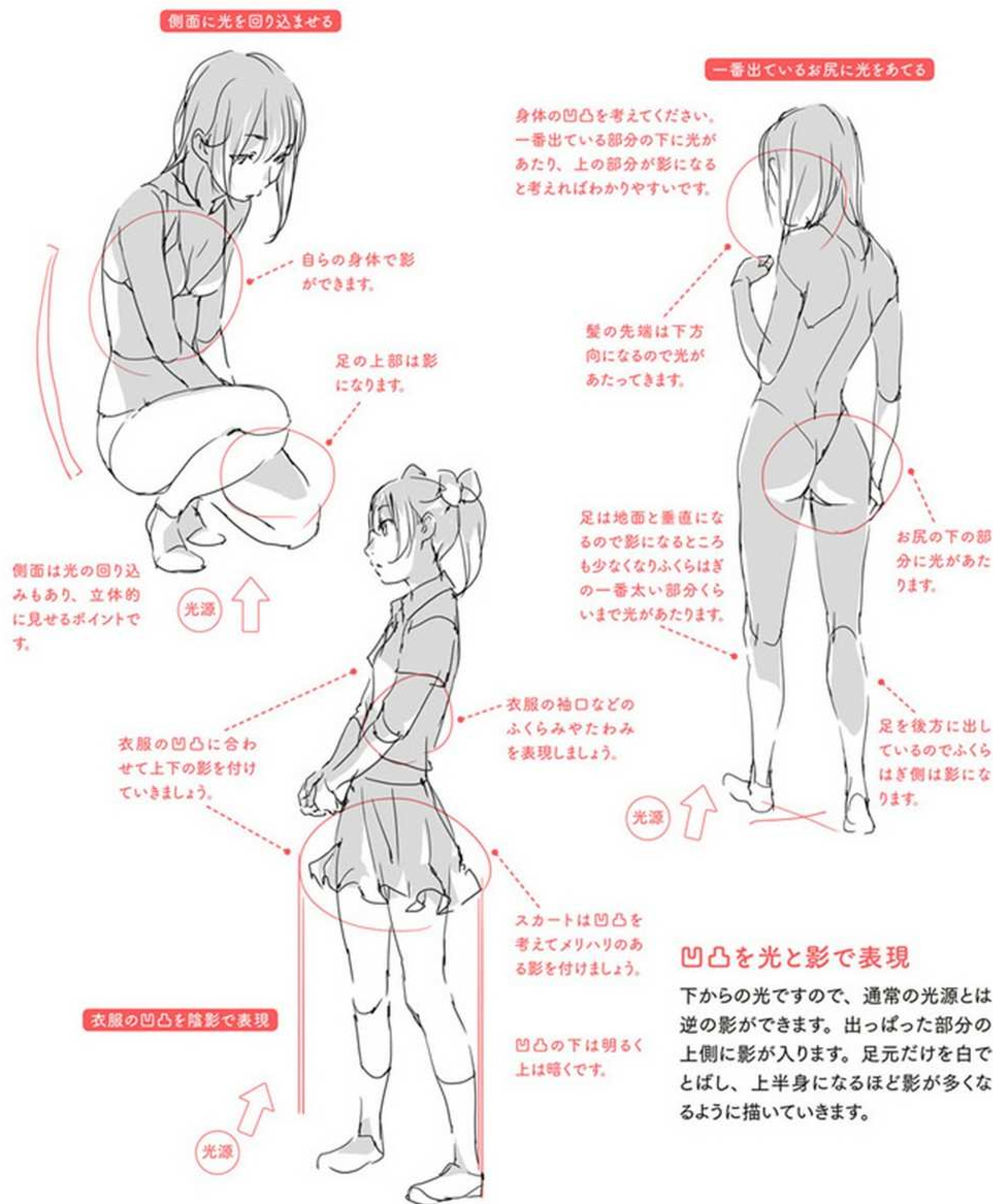
これも全体的に弱い光の回り込みを描いています。キャラクターの心の内面を表現するのに効果的です。たとえば、笑顔の女の子に影を広くかけると、表面的な微笑みの裏になにか隠し持っているかのような演出ができます。

別冊 なぞって覚える練習帳➡24ページ

陰影の表現 4

下からの光源

下からの光源は特殊な表現だとは思いますが、とても効果的で目を引き付ける表現ですので、ぜひトライしてみてください。



凹凸を光と影で表現

下からの光ですので、通常の光源とは逆の影ができます。出っぱった部分の上側に影が入ります。足元だけを白でとばし、上半身になるほど影が多くなるように描いていきます。

CHAPTER 4



【上級編】空間表現と装いの描き分け

空間表現 1

ムズい角度の描き方

角度の付いたかっこいいけど難しいアングルをまとめてみました。ちょっとした角度の変化と極端に角度を付けたものに分けて解説していきます。

俯瞰や背面からの顔や身体の凹凸をとらえる

やや俯瞰構図で少し角度を付けたものになります。斜めにカメラ目線が入ってきますので、腕の重なりや身体のひねった感じがよく見える角度になります。細かな腕の重なりや、背骨の流れなどこだわって描いていきましょう。







円すいを意識したアオリの表現

ここでは極端にパース(遠近)を付けたアングルを見てみましょう。アオリなので三角形や円すいのイメージで描いていきます。アオリならではの三角形を意識して身体のS字を表現していきましょう。



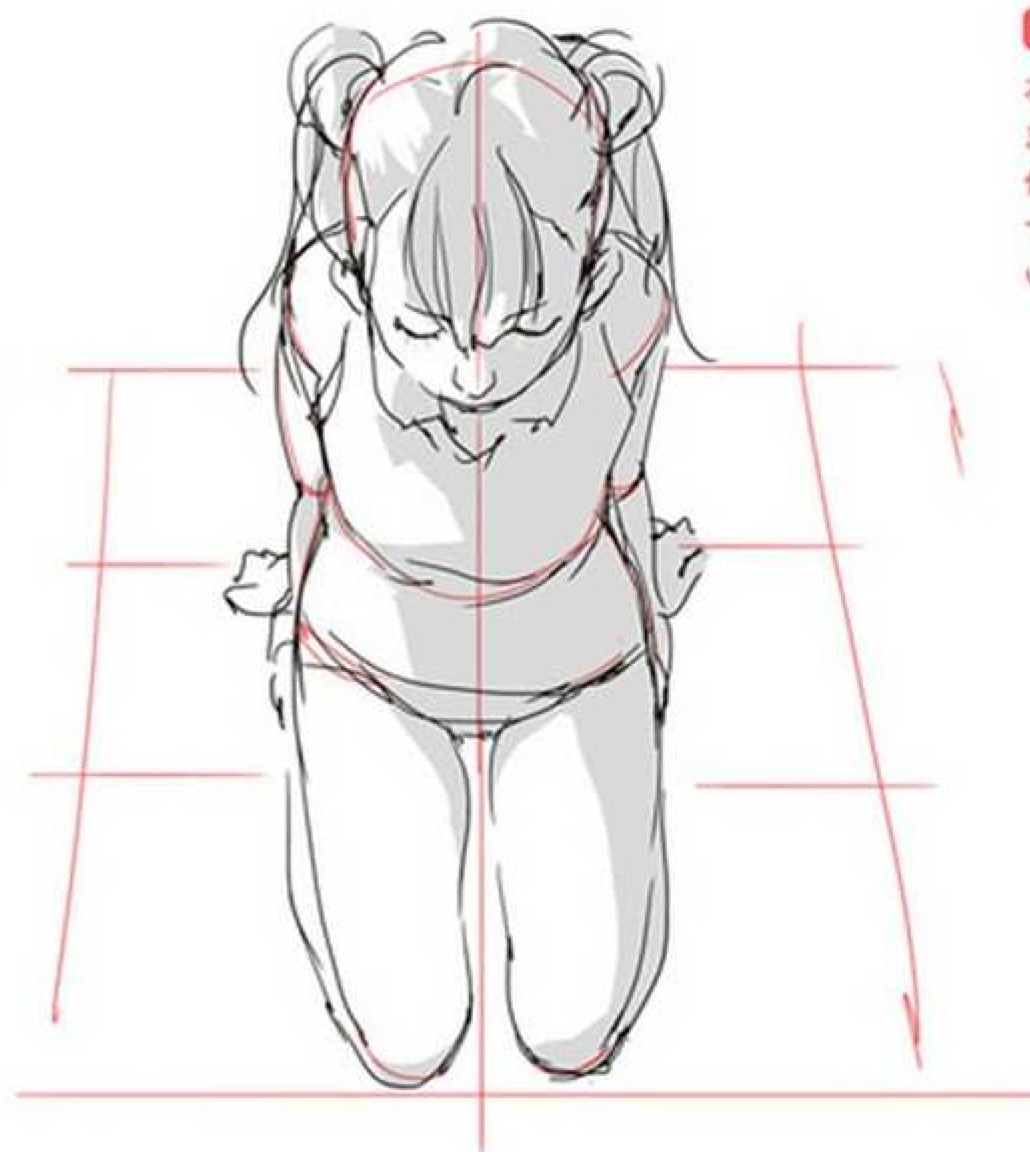
空間表現 2

地面を考えて描く

キャラクターを描く際に地面は必ず考える必要があります。地面を念頭に置いた上で垂直平行を考えながらキャラクターを描いていきましょう。

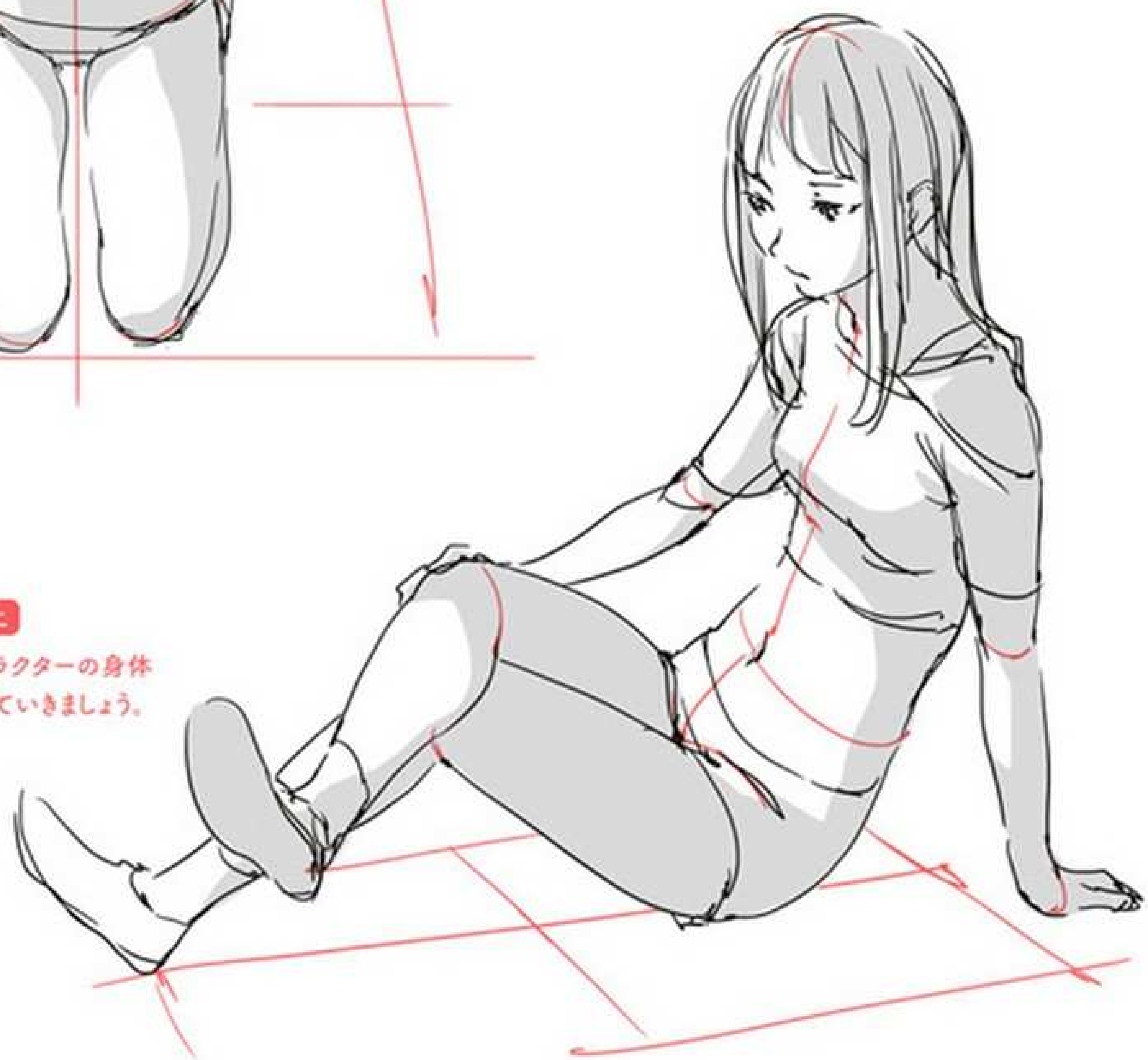
地面を考えた上でキャラクターを配置

ありがちなのが、下半身と上半身の角度がおかしくなってしまうパターンです。それぞれを正しい角度で描くために、地面を基準にしてキャラクターを置いてみましょう。



上半身の角度に注意

左の姿勢では、脚と地面は平行なので、まずはそこを意識しましょう。次に上半身は体勢によって角度を合わせて描いていきます。上半身と下半身の角度が合っていないと地面が傾いて見えますので要注意です。



身体と地面を平行に

地面を意識してキャラクターの身体を地面と平行に描いていきましょう。



身体が作る空間を意識する

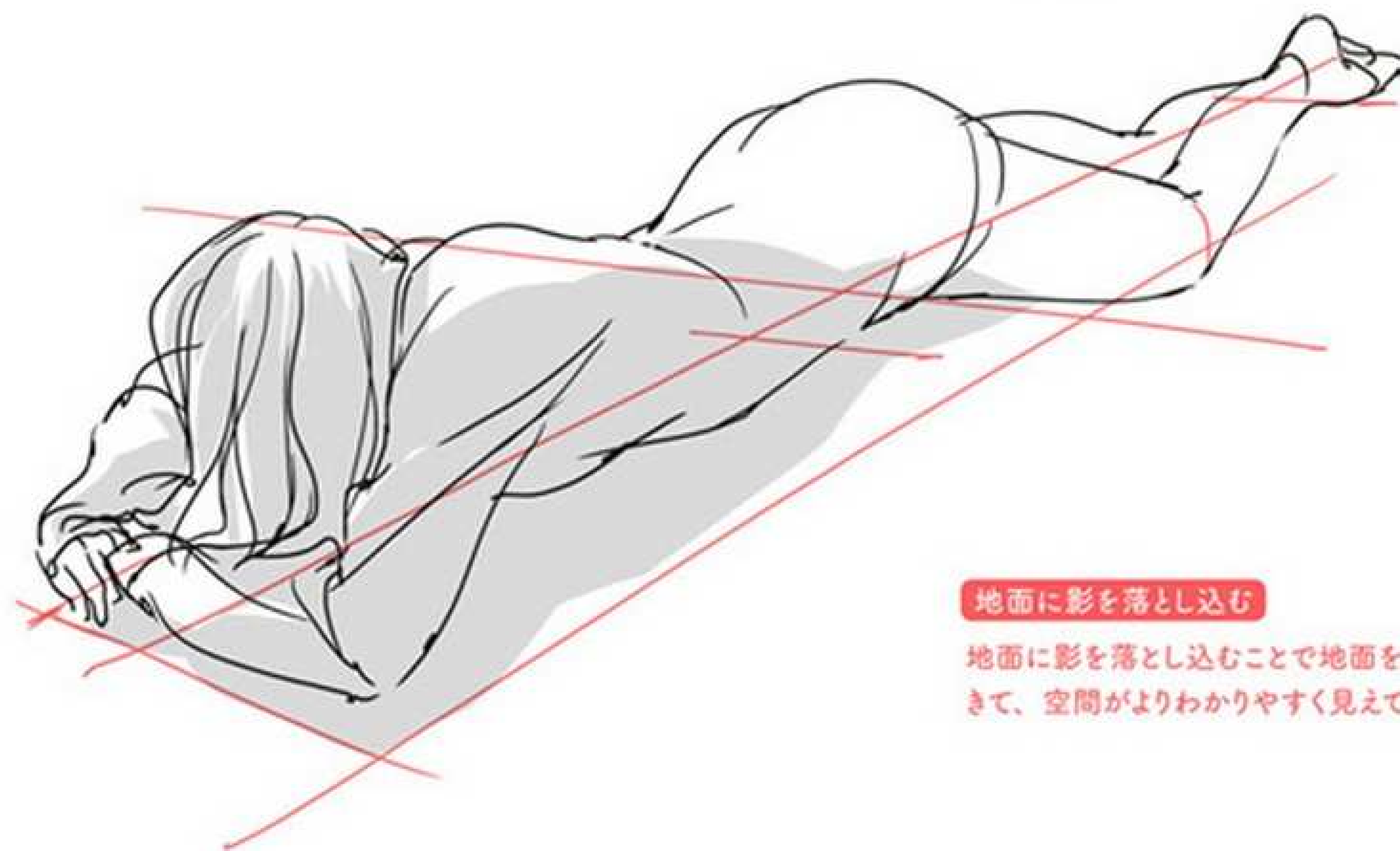
下半身と上半身のバランスを考えて描いてください。地面との空間を意識しましょう。

肩が落ちて力の抜けた感じにしています。上半身は前かがみにして上半身を左手で軽く支えている感じです。しっかりと重心を支えた感じではなく、軽く支えている表現も挑戦してみましょう。

上半身と下半身の間の空間を考えて！

地面を陰影で描く

地面に影を落とすことで空間認識ができます。また影の長さで光源の高さも想像できますので、時間帯の表現にもつながります。



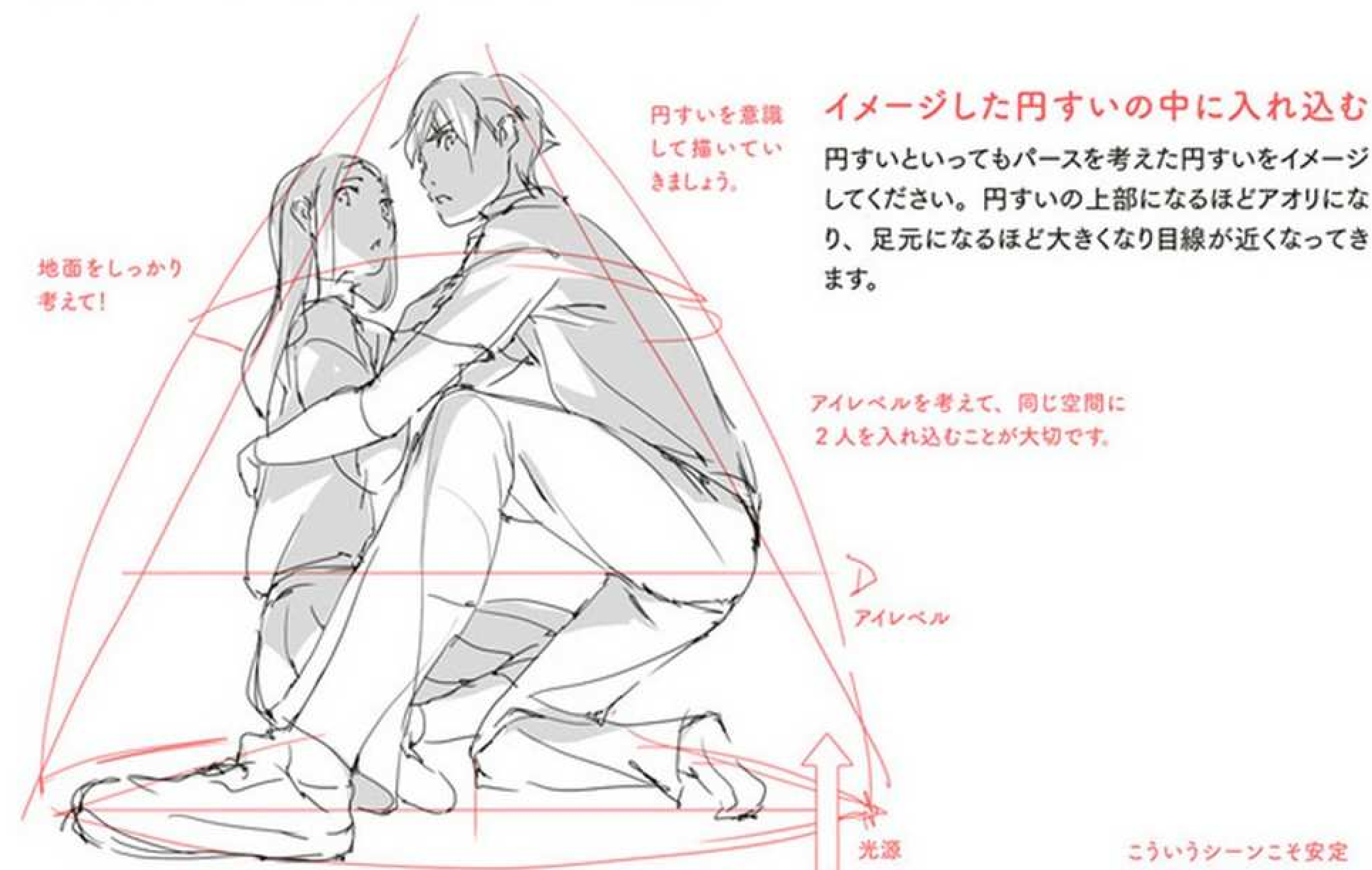
地面に影を落とし込む

地面に影を落とし込むことで地面を認識できて、空間がよりわかりやすく見えてきます。

空間表現 3

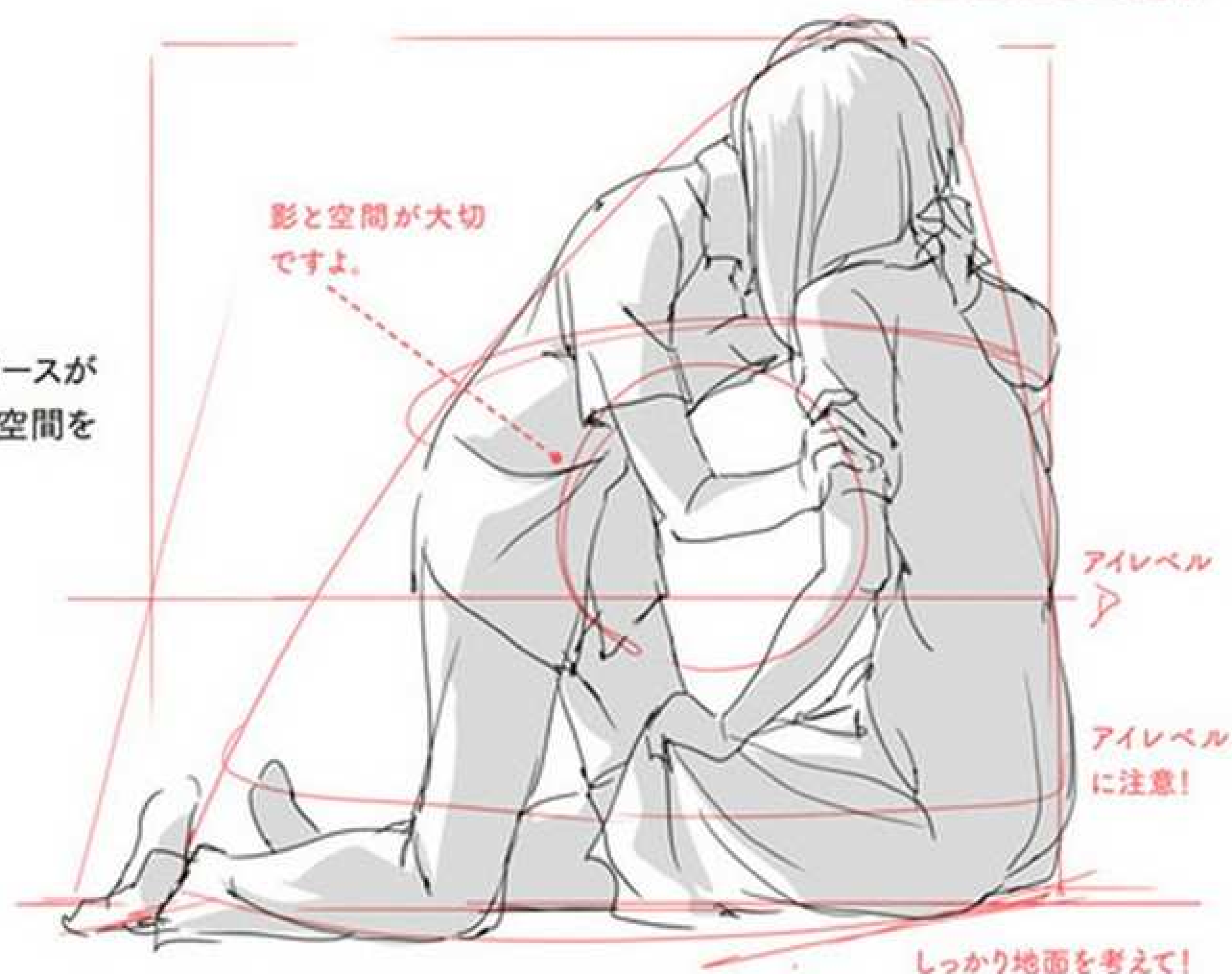
立体構図で考える

立体構図を考えるには、円や三角形のような２次元構図ではなく、球体や円すいのように立体的に考える必要があります。どういうことかといいますと、奥への回り込みや空間を意識して描いていくということです。難しいかもしれませんが、ゆっくりでいいので挑戦してみましょう。



イメージした円すいの中に入れ込む

円すいといってもパースを考えた円すいをイメージしてください。円すいの上部になるほどアオリになり、足元になるほど大きくなり目線が近くなってきます。

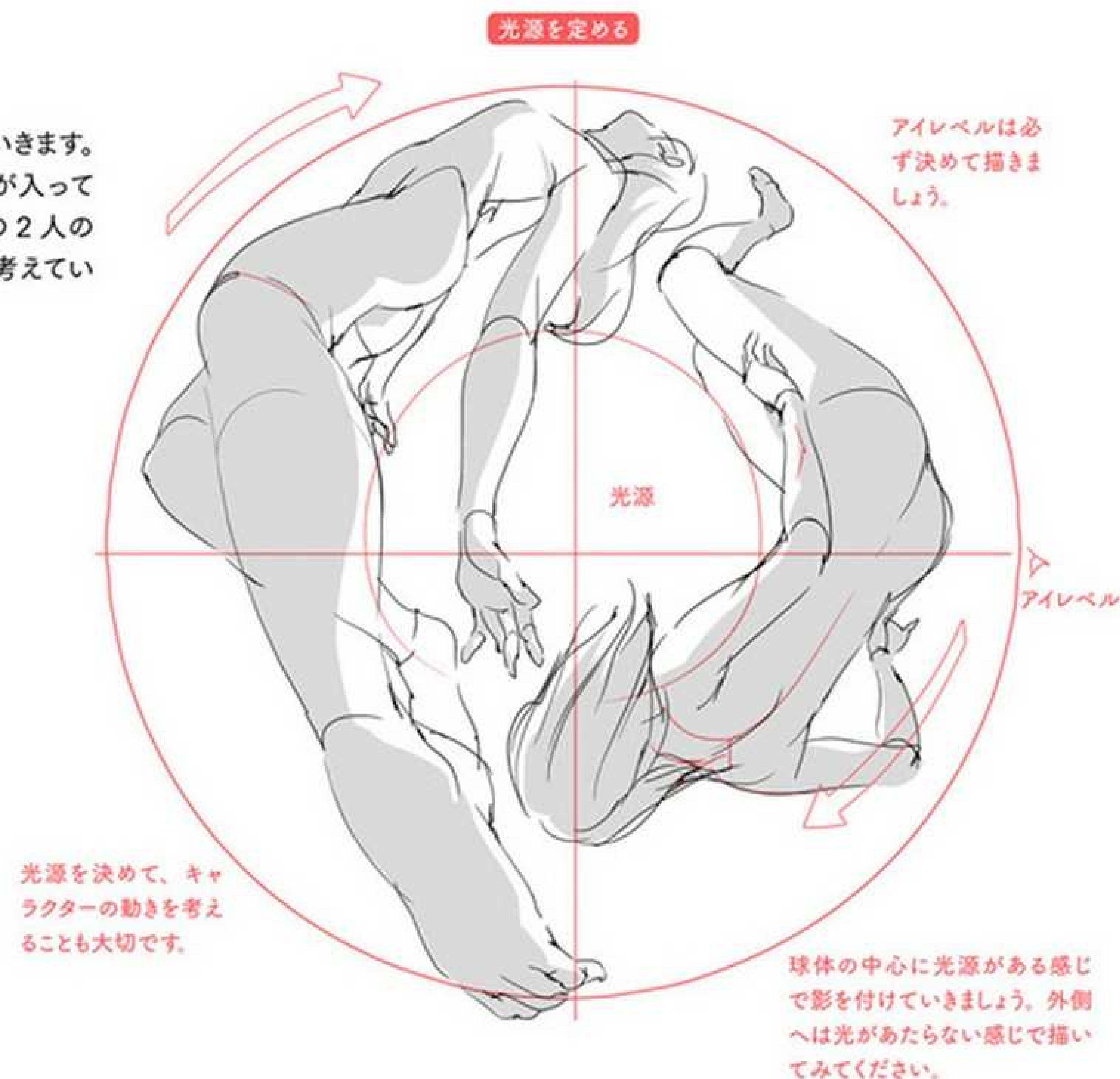


２人の空間を意識して

手前の女性を垂直にとらえ奥にパースがかかっていくイメージです。２人の空間を立体的に描いていきましょう。

２人の空間を球体でとらえる

全体的に球体で考えていきます。大きな球体の中に２人が入っている感じです。中心部の２人の間の空間も当然球体で考えていきます。





別冊　なぞって覚える練習帳➡27ページ

空間表現 4

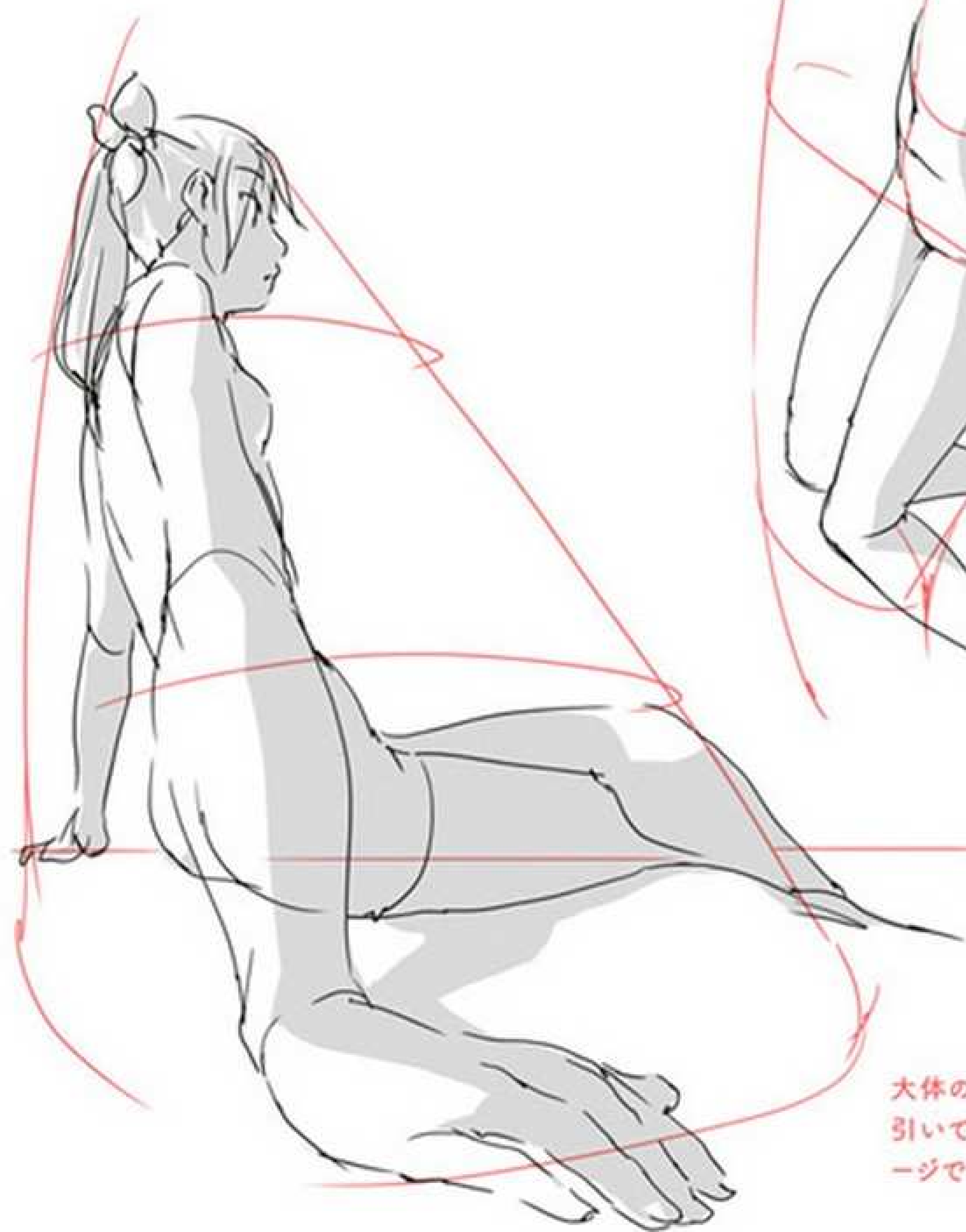
変形パースで考える

パース（遠近図法）をそのまま使うと、迫力がなくなったりこじんまりとした表現になりがちです。そこでパースの概念は残しつつ大胆にパースを変形して考えてみましょう。迫力のある構図が描けますよ。

大ざっぱなパースを引いてみる

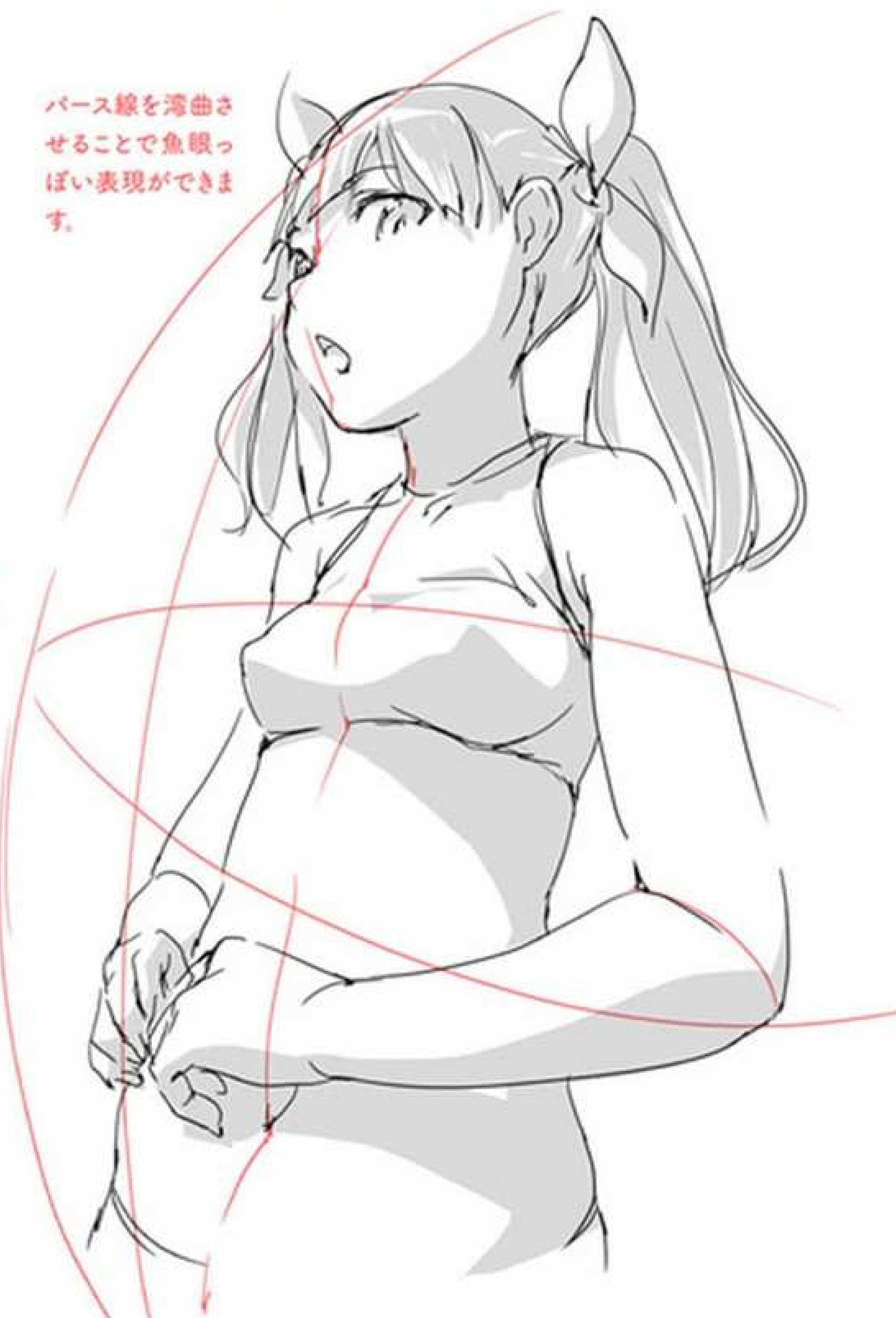
大ざっぱに自由にパースを引くことで大胆な構図を作ってみましょう。





極端にパースを湾曲させてみる

パースというのは近くが大きくなり、遠くなるほど小さくなります。そのパース理論を魚眼レンズに反映してみましょう。極端にパースを湾曲させて大胆な構図に挑戦してみてください。





別冊　なぞって覚える練習帳➡25ページ

空間表現 5

球を使ってパースを付ける

球体の魚眼フレームの中にキャラクターを投影してみましょう。湾曲と奥行きのあるパースで、ありえないほど大胆な構図になります。難しいかもしれませんが、イメージ作りに役立ちますのでぜひ挑戦してみてください。

球を利用することで魚眼レンズのような構図を作る

球体の中にキャラクターを入れてみましょう。手前が大きく、奥になるほど小さく湾曲するイメージで、球体の丸みをイメージして曲げるのがコツです。

球の中に身体を入れ込む

球を利用して、身体のしなやかさを表現しましょう。

球を使えば身体の奥行きも把握しやすくなります。

身体の形よりもまず球のパースを優先

湾曲させることで、本来見えないところも見えてくるかもなど、想像力をふくらませて描いてみてください。

身体の凹凸にまどわされないよう描いていきましょう。

球に合わせて身体を曲げてみる

わかりづらい場合は球のアタリを引いて、そのラインに合わせて身体を描いていってみてください。これはあくまで効果を狙ってのことですので、正解はありません。自由に描いてみてください。

見えない部分も想像して描く

透視して考え描いていくことが大切です。

球に合わせて身体にパースを付けて！

身体の姿勢まで球に合わせる

極端にパースを付けてもおもしろいです。

小型カメラを使って女性の近くで撮影したイメージです。手前を大きく、奥は小さいイメージで想像しましょう。

身体全体を湾曲させてもいいですよ。

別冊　なぞって覚える練習帳➡26ページ

複数の人物 1

2人を描くときの注意点

ひとつの空間に複数の人物を描くときは、動きや仕草などで2人の関係を描き表さなければなりません。そのためには2人の重心やバランスを把握して違和感をなくすことが大切になります。

2人のバランスを考える

前向きと後ろ向きのバランスの取り方です。後ろ向きで双方の腕を絡ませ反り返るイメージで下の子は上の子を支えバランスを取り、上の子は下の子に身体をゆだねる感じです。もう一点後ろハグは、後ろの子は前の子に身体をゆだねる感じなのですが、ひざ立ちをしていますので、上半身を軽くゆだねて腕を回す仕草になります。

ペアで準備運動



後ろハグ





男が抱き寄せる



男女の絡みと前後関係

男女の前後関係の違いを描いてみました。男女の力の違いによる引き寄せられ方や、身体の預け方などを表現してみましょう。

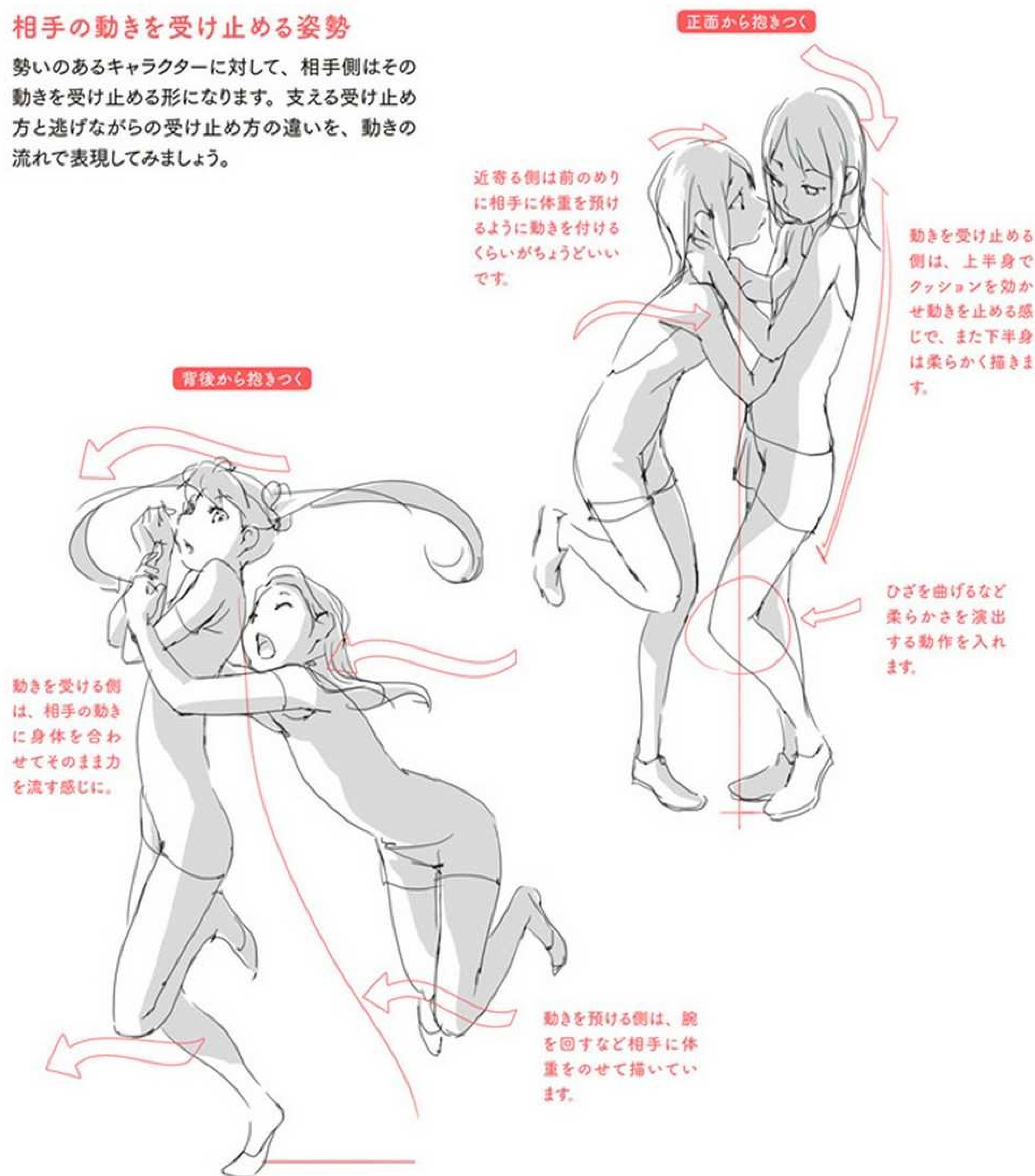
複数の人物 2

双方の動きを描く

複数のキャラクターを動かす場合にまず考えることは、双方どちらに動きの優先権があるかということです。なぜなら、動きの強い方に弱い方は流されますし、同等だと双方バランスよく見せるなど力によって見せ方が変わってくるからです。それでは勉強していきましょう。

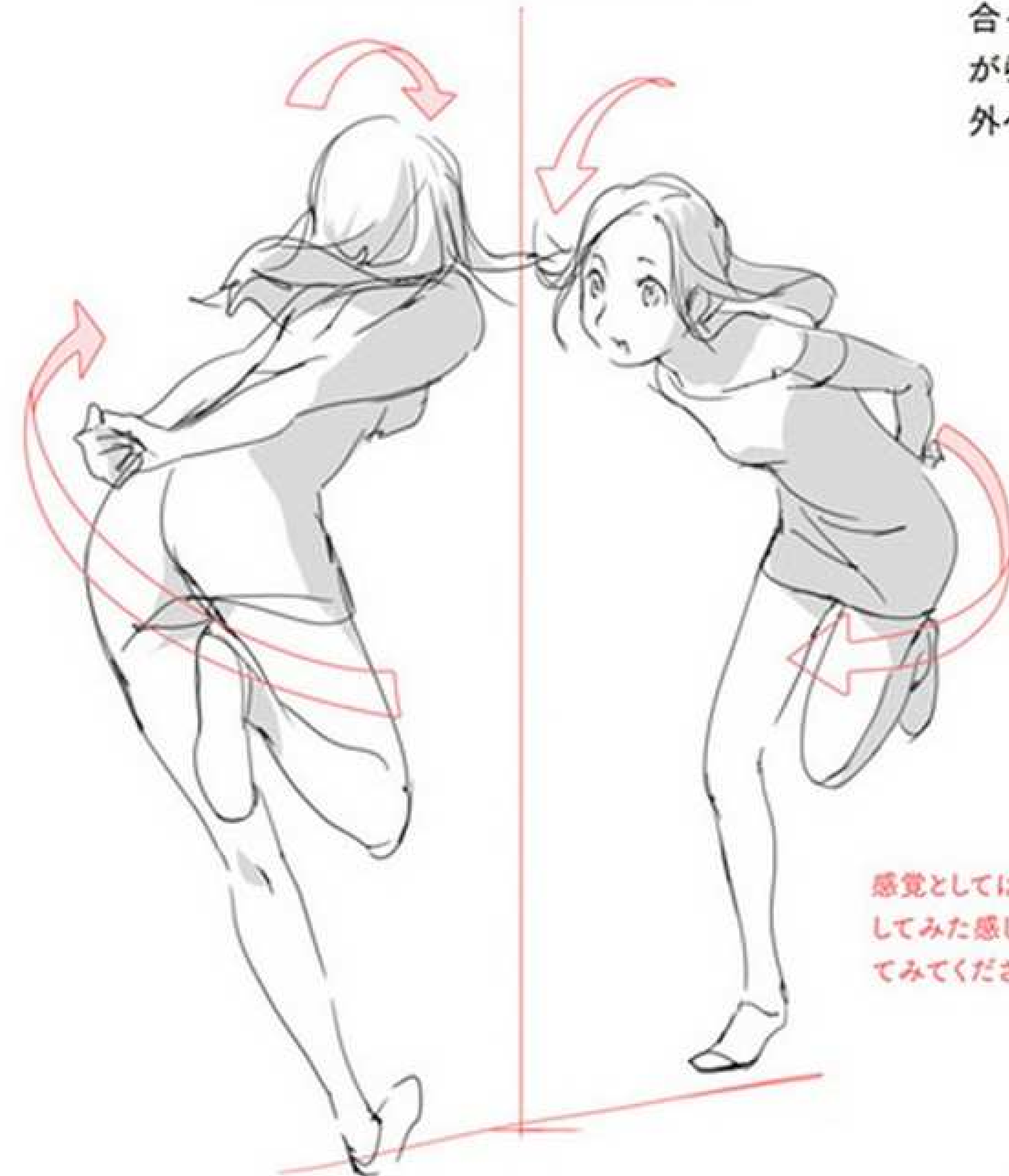
相手の動きを受け止める姿勢

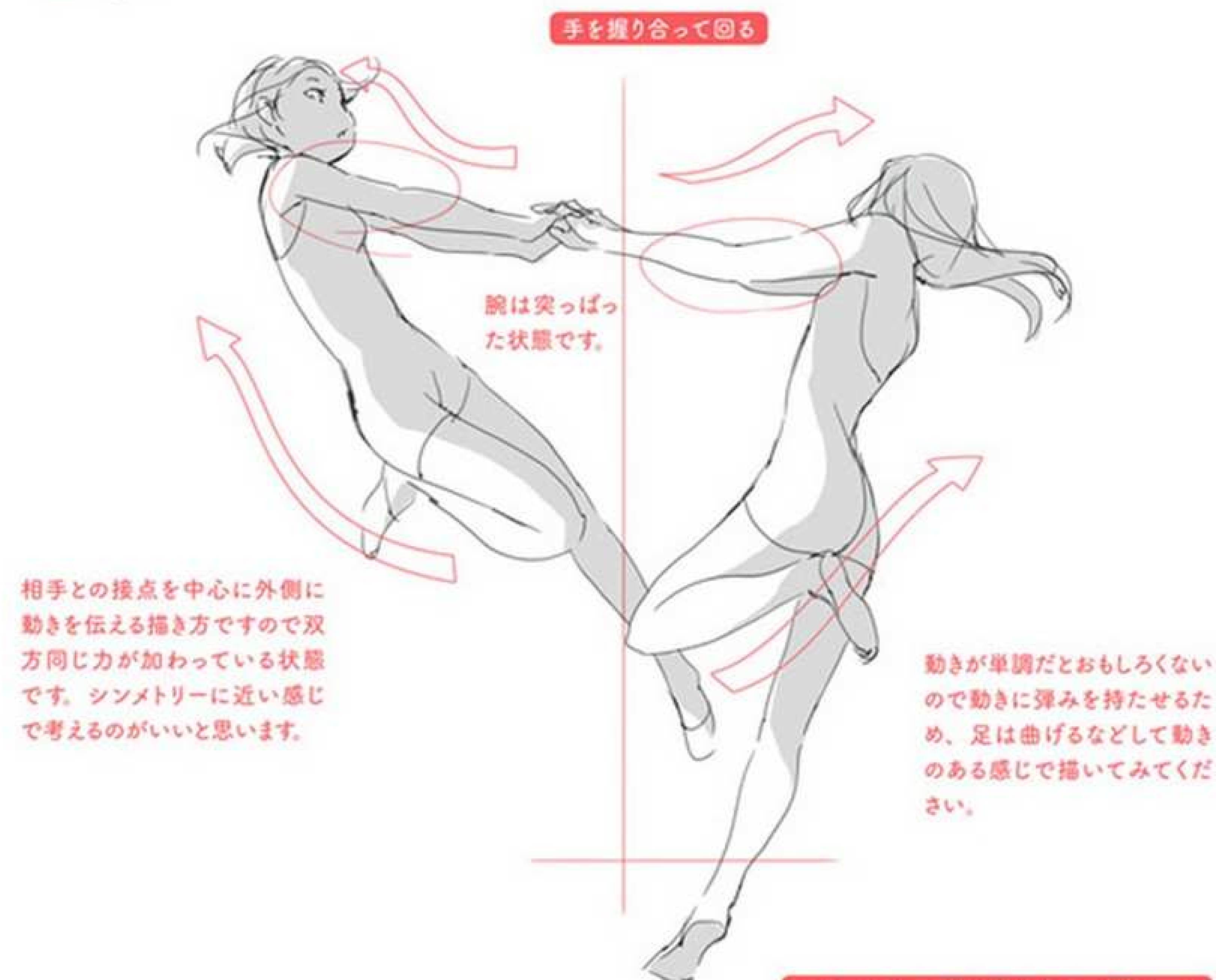
勢いのあるキャラクターに対して、相手側はその動きを受け止める形になります。支える受け止め方と逃げながらの受け止め方の違いを、動きの流れで表現してみましょう。



2人の動きをシンメトリーで描き出す

キャラクター双方のバランスの取れた動きを描いてみましょう。鏡の前で動いているかのような向かい合った２人の動きに、身体の見え方などを考えながら挑戦してみましょう。また双方の中心を軸として外へと遠心力が働く動きもおもしろいと思います。





別冊 なぞって覚える練習帳➡28ページ

複数の人物 3

男女2人を描く表現方法

男女を描く方法として、お互いの感情を表現することはとっても大切です。その感情に合わせたポーズを考えて描いてみましょう。

抱きしめる男の子と驚く女の子

女の子の背後から寄り添う男の子です。急な男の子の行動にとまどう女の子の表情を身体全体を使って表現してみましょう。



男女の心の距離感を表現する

男女の心の違いを描き表してみましょう。お互いの心の気まずさや、心の受け入れ方、相手を頼りゆだねるなど、2人の感情によって様々な表現があります。いろいろな心の動きを想像しながら描いてみましょう。



別冊 なぞって覚える練習帳➡29ページ

様々な装い 1

ふんわりとしたカーディガン

女性のカーディガン姿はかわいらしく、ふわふわとしたカーディガンの生地もとても温かそうで魅力的ですよね。
ではそんな、ふわふわとしたカーディガンを描いていきましょう。

カーディガンを自然に見せるコツ

カーディガンは重ね着をしますので、普通の薄手の衣服とは違い少しふくらんだイメージで描いていくことがコツです。シワは大きめに描いていき、ふんわりとしたふくらみを表現しましょう。

腕を上げるとき

まずは自然に腕を上げてみましょう。



腕を上げたときは脇のところからひじへとシワが入っていきます。肩の盛り上がりと腕のふくらみを意識して描いていきましょう。

手前に手を持ってくる



手前に手を持ってきたときは、肩から伸びるシワの流れとひじ部分のたわみのシワを意識して描いていきます。

注意が必要な袖と裾の表現

動きによって袖や裾に動きが生まれます。突っぱったり、伸びたり、たわんだりと様々です。シワの入り方を含めいろいろな表現を考えていきましょう。

腕を伸ばす



腕を伸ばしたときの突っぱるシワを表現します。

胸から背中へと回っていくシワを描いていきましょう。

ポーズを取る



カーディガンを持って広げるときの手元や腕のシワを考えていきましょう。



手先から見たときの肩までのシワを考えてみましょう。

様々な装い 2

レースのミニワンピ

最近、レース状の布を巻いたスカートやワンピースをよく見かけます。とてもかわいらしくて華やかでいいですよね。そんなレースのミニワンピのかわいらしさを描いてみましょう。

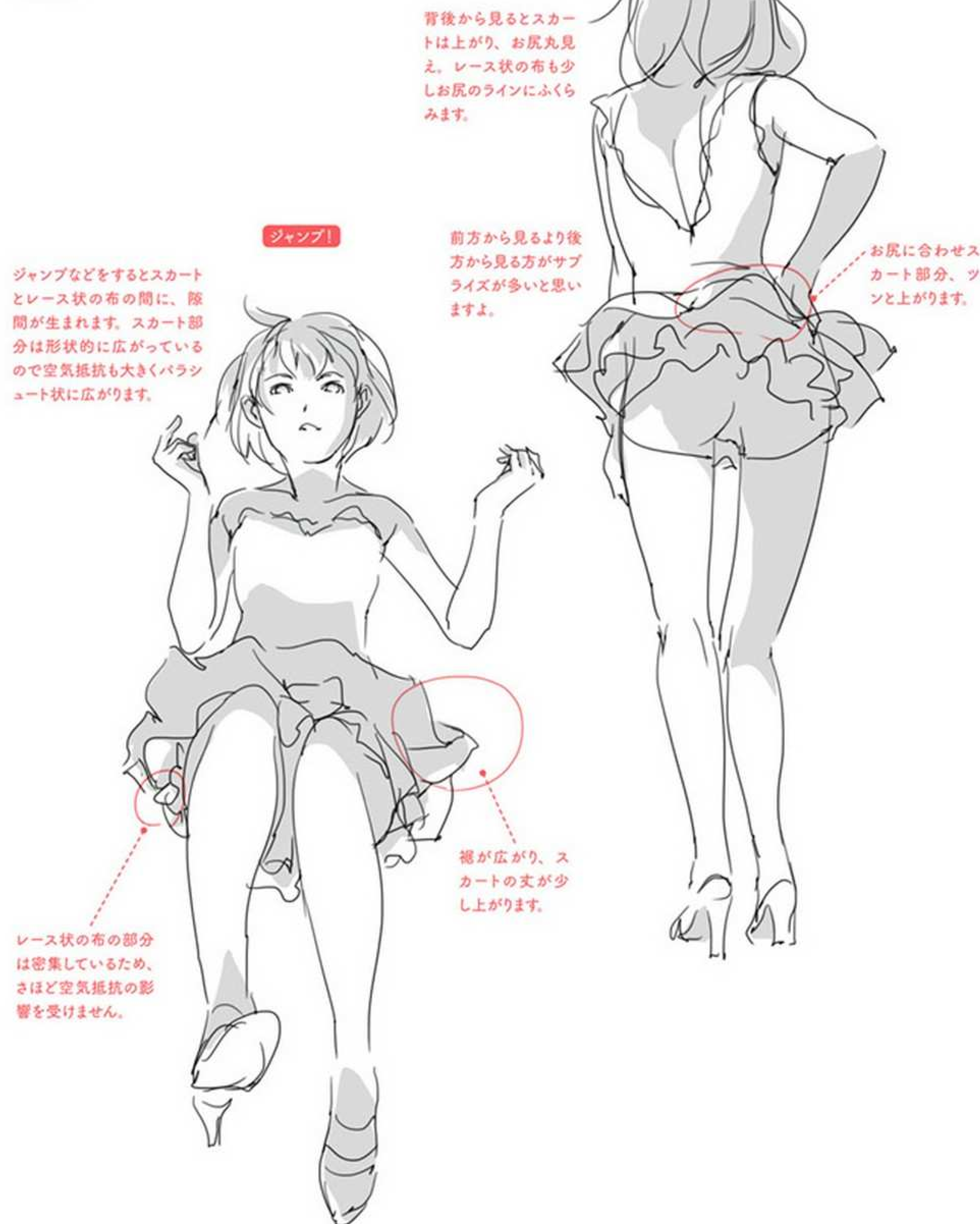
かわいく見せるコツはスカートのふくらみ

かわいらしさはやっぱりスカートのふくらみとレース状のフリルだと思います。そのふくらみを表現するには、スカートの付け根の形状を形取るシワと、蛇腹感を見せる影の付け方で決まります。またそれとともにスカート内のレース状の表現も大切になってきます。



見せパンツの存在を忘れずに

スカート内のレースのフリル表現も大切なのですが、見せパンツの存在も重要で、あえて絵柄に入れることで、かわいらしさとリアリティが生まれてきます。



様々な装い 3

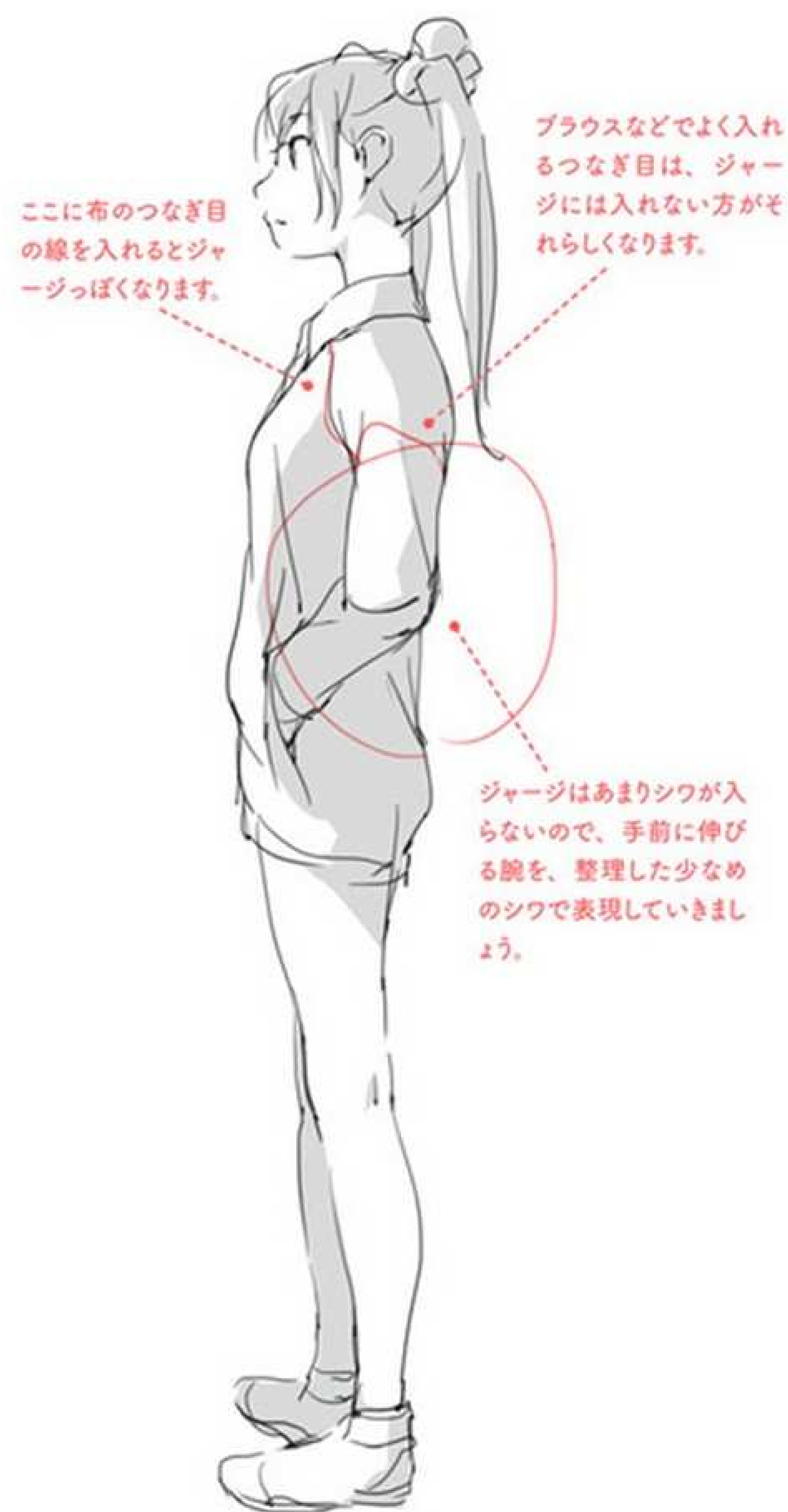
ジャージを羽織る

ジャージを描くにはまずは形状を知ることが大切です。とはいっても、皆さん学校などで着た経験があると思いますので、昔の記憶をたどって形状を考えていきましょう。実物を持っている方は、見てみてください。

ジャージのシワは少なめに

ジャージのシワはそれほど入りません。伸縮性に優れていて肌への密着面も大きいので、シワは少なくなります。数は最低限にしつつ、立体感のあるシワを描いていきましょう。

横からの立ち姿



斜め前から



腰を前に



後ろから





ジッパーを上げる



胸を張る

様々な装い 4

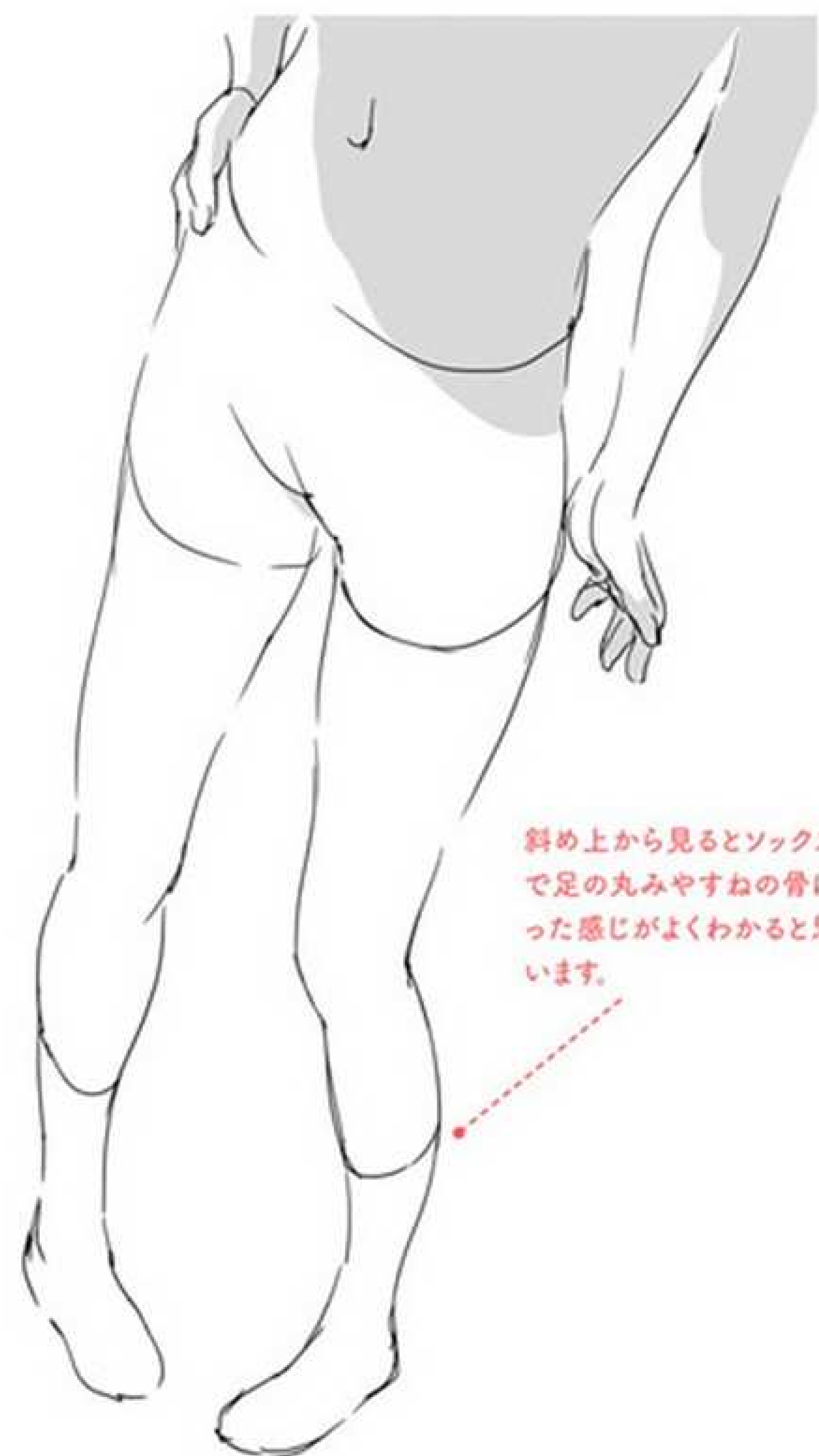
ソックスの見せ方

ソックスは足をかわいく見せるアイテムといえます。ソックスを止めるためのゴムの食い込みや、足首やふくらはぎの丸みなど、足の形状を表現する上で便利なものでもあります。

ソックスと足の境目の表現

ソックスを立体的に描くときのコツは、ソックスと肌の境目を描くときに足の丸みを表現させる円を描くことです。ただの円を描くのではなく、足の丸みがわかるよう注意して描いていきましょう。

斜め上



斜め上から見るとソックスで足の丸みやすねの骨ばった感じがよくわかると思います。

背面



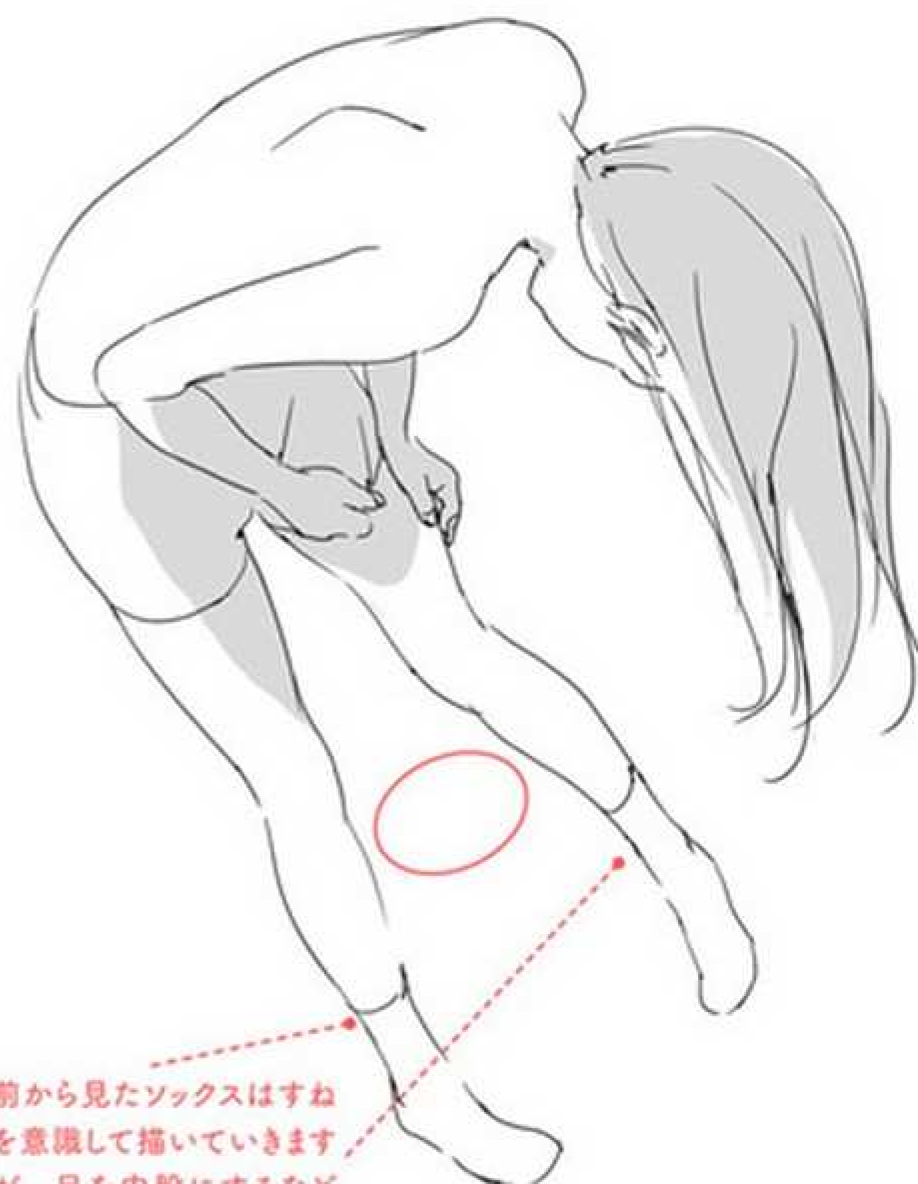
背面から見るとふくらはぎの丸みが表現されていることがわかると思います。

前かがみ（後ろから）



少し角度的に高い位置から見る感じになります。足の側面とふくらはぎの丸みを意識しましょう。

前かがみ（前から）



前から見たソックスはすねを意識して描いていきますが、足を内股にするなど全体的なバランスも考えましょう。

肩越しに見下ろす



見下ろしたときに足にパースがかかることを意識しましょう。かわいらしく足先になるほど細くなる逆三角形を考えて描いていきましょう。

様々な装い 5

パンツの描き方

パンツはお尻をかわいく見せたり、食い込みやシワの入り方で色気のある表現ができたりなど、描き方によって様々な表現が可能になります。いろいろなパンツの表現を考えていきましょう。

色気を感じさせる下着姿とは？

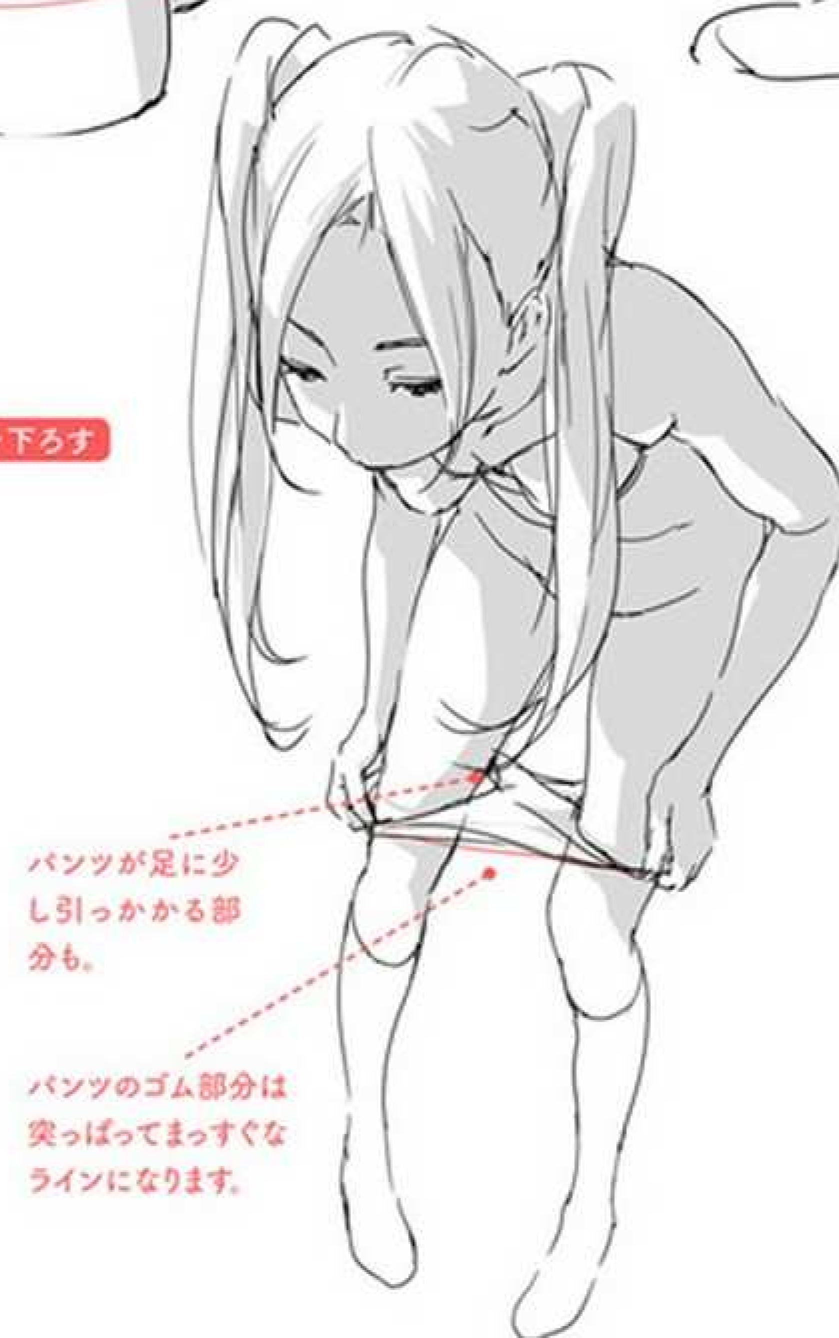
少しの違いではありますが、パンツの食い込み方やシワの入り方で色気のある表現ができます。











いろいろなパンツの表現

キャラクターの動作でパンツをはくところや、太ももの奥に見えるパンツなど、様々な表現がありますので挑戦していきましょう。

様々な装い 6

上手な帽子のかぶり方

キャップをカッコよくかぶっているキャラクターはやっぱりステキですよね。どう描くとカッコいいキャップが描けるか勉強していきましょう。

帽子のかぶり方

帽子のかぶり方を透視図で描いてみました。帽子を浅くかぶったときと深くかぶったときの違いを見ていきましょう。帽子がどのように頭にはまっているかなど、自分でも試してみてください。

基本の考え方

基本は、頭の形で帽子の大きさを考えるのですが、髪の毛もありますので頭より少し大きめで考えるのがベストだと思います。

浅い

イメージ的には深くかぶればかぶるほど心の内に影があるように見えますので、帽子を使っての感情表現に有効です。

標準

深い

描き方のコツは、耳を軸として帽子を回転させる感じで描いていくといいと思います。

様々なアングルからの描き方

キャップをかぶったときの形を様々な角度から見てみます。キャップは十字を引いて頭との角度を考えながら描いていきましょう。

横

前

上

下

後ろ

※帽子の仕様によって異なりますのであくまで参考に。

少し俯瞰

しっかりセンターを考えて描きましょう。

少しアオリ

額と帽子の境を最初に決めて、そこから帽子の奥行きを描いていけばわかりやすいです。

斜め後ろから

頭の上部を締めることで髪の毛の柔らかさとふくらみを際立たせることができます。帽子をかぶらないときの頭部全体の髪の毛の広がりとは違った髪のふくらみを描いていきましょう。

こんな感じです。

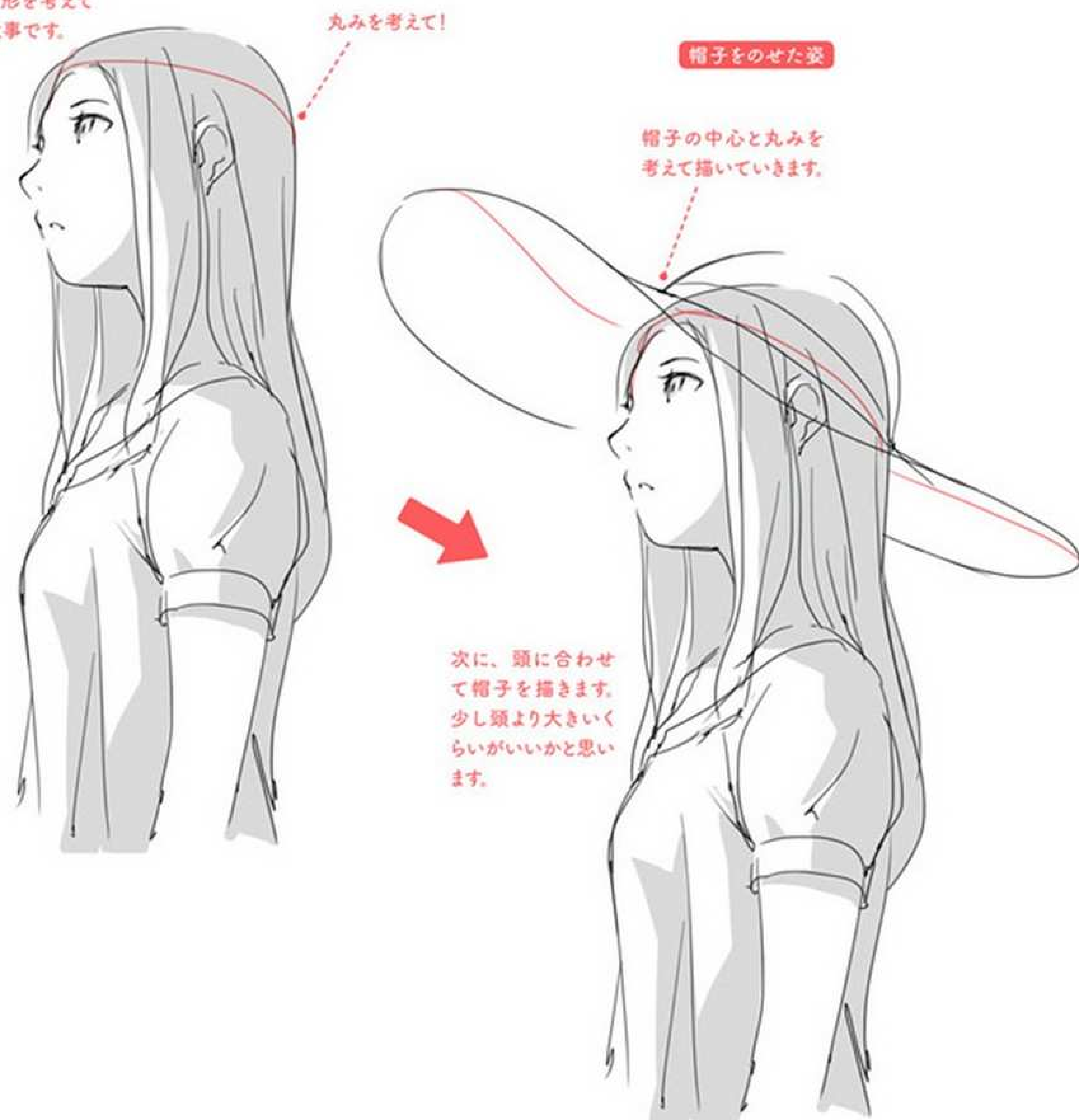
様々な装い 7

大きな麦わら帽子

麦わら帽子は清楚なイメージを演出します。大きなつばを効果的に使って顔の一部を隠すなど、麦わら帽子ならではの魅力的な表現を考えていきましょう。

頭の形に合わせて帽子を描く

帽子の透視図を描いてみました。頭にどのように帽子がはまっているかをしっかりと覚えておきましょう。









帽子を使った演出効果

帽子のつばの隙間から見える女性の顔はとても魅力的で、美しいものです。また、つばで顔を隠すときの女性の恥ずかしさなど、感情表現も大切に演出していきましょう。

様々な装い 8

侍（浪人風）の着流し姿

立ち回りの剣さばきと着物の乱れ方など、侍ならではのカッコよさがありますよね。ここでは、侍の構えや動きを考えていきます。

なで肩で、腰は低く

刀を振りかざし斬り付けるときは、刀の重さもありますが重心を安定させるため腰は低く構えます。また動くことで生まれる着物ならではの乱れも表現していくと、侍らしさを出せます。

動作に合わせた着物の動き

侍の動きに合わせて、着物の乱れも描いていきます。動きによって布が張ったところや着物独特のシワの入り方をカッコよく描いていきましょう。

様々な装い 9

袴姿を凛々しく描く

袴姿は日本古来の装いです。はくことで心も身体も凛とし、日本の美がそのまま表れる装いといえるでしょう。様々な動きと立ち回りなど、凛々しく美しい袴姿を描いていきましょう。

袴姿は三角形をイメージ

武道などでよく見られる、正座をし背筋の伸びた凛とした姿を描いてみましょう。正座の場合も立ち姿の場合も、全体的に三角形をイメージしてみるのがポイントです。

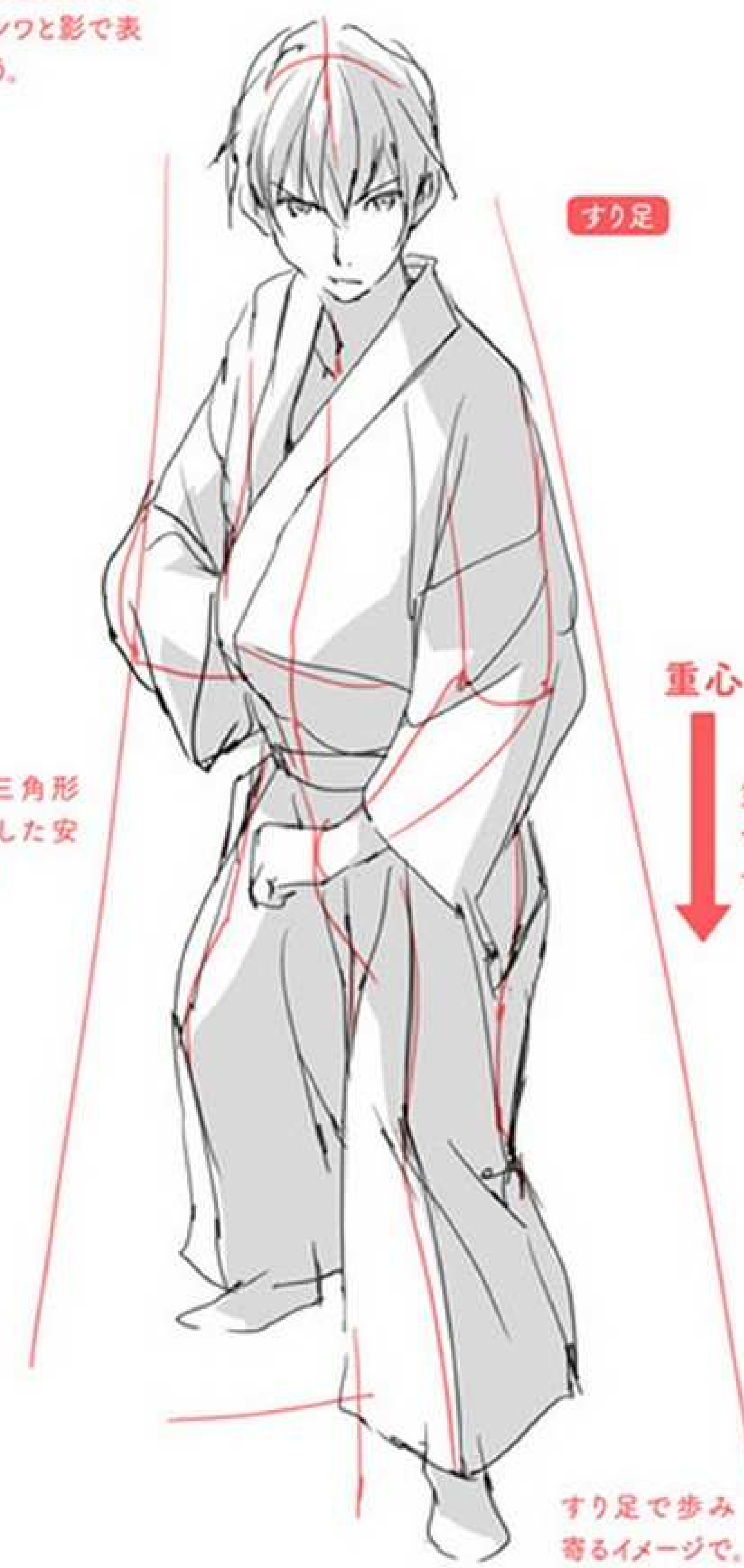






美しく伸びる胴着のシワ

剣道などのすり足で立ち回る安定した腰を描いていきましょう。腰を低く落とすことで、袴に美しいシワが入ります。腰からひざにかけて回り込むようなシワを描いていきましょう。



別冊 なぞって覚える練習帳➡20～21ページ

振りかぶり

美しく伸びるシワを意識してみてください。

受けの構え

胴着のシワの流れです。少しふくらみをもたせる方がいいと思います。

上段の構え

上半身は胴着が伸びたときの形を考えて描いていきます。

女性の場合、胸を起点としたシワを加えてみましょう。

足の形をとらえて描いています。ひざの曲げ具合もよく考えてみましょう。

女剣士

女性も同様で腰を低く構え、女性らしい胸から流れる美しいシワを描いていきましょう。

CHAPTER 5



【神技編】
男の描き方とシチュエーションの見せ方

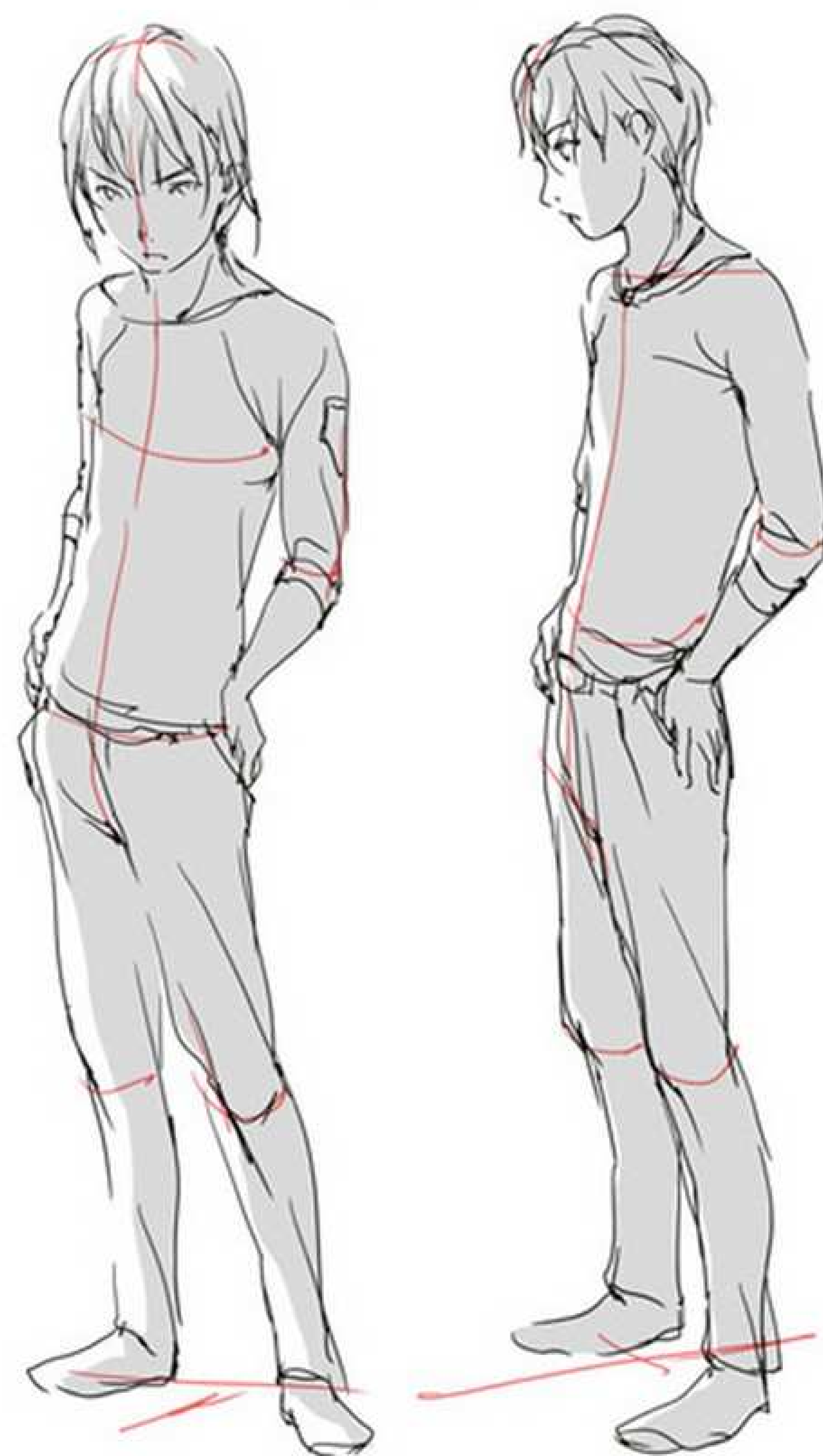
男の身体 1

男のラインを把握する

男性ならではのラインを把握しましょう。女性とは異なる骨格の違いやスタイルを理解していきましょう。

男性は肩幅広くお尻は小さく

男性と女性の違いはまず肩幅の違いかと思います。男性を描くときは肩幅は広く描いていきましょう。一方、肩幅に反してお尻は小さくします。







男の身体 2

細マッチョな男の筋肉

自然で美しい細マッチョな筋肉を把握できるよう勉強しましょう。ほどよい厚さの胸板と腹筋を意識して描いていきましょう。







盛りすぎない自然な筋肉に

自然な筋肉を意識して描いていきます。男性の標準的な体型を少し筋肉質にした感じです。ややふくらんだ胸板と背中の筋肉を少し厚く描いていきましょう。

イケメン 1

年代別・魅力的な男の表現

やっぱりカッコいいイケメンはイラストのモチーフとして魅力的ですよね。 イケメンを描くときのポイントを年代別にまとめてみました。 あなたの一押しイケメンを描いていきましょう。

美少年を描くポイント

美少年を描くときは、中性的なイメージが大切になります。女性を描くイメージで描いていき目を細めにしていくなど少し男性らしさを加えてみましょう。少年期だと顔も女性っぽくして、かわいい美少年にも挑戦してみてください。











男の魅力を表現する

青年期になると少し面長になるとか、鼻筋も通るなど男性的な要素が出てきます。青年期の男性を描くコツは、顔は面長寄りにして、顔の輪郭線を四角形に変えるなど、骨格が見えるラインを引いていくことです。顔の比に対して目は少し小さくして大人の男性を演出しましょう。

イケメン 2

かわいい男子の描き方

身体全体から感じられるかわいらしさを描いていきましょう。ちょっとした仕草や表情などに男の子の愛嬌(あいきょう)を表現することができます。

力を抜いたときに見せる「かわいらしさ」

力の抜けた自然なかわいらしさを描いていきましょう。肩を張らず少し猫背にしてみると、自然体の男の子を表現できます。

かわいらしさにもいろいろあると思います。普段男らしい男子がふと気の抜けた表情をする瞬間、かわいく見える場合もあるでしょう。

男性を描くときの座り方としてあぐらは定番です。



気が抜けた表情

力の抜けた柔らかい身体のラインを描くことで優しいイメージをもたせることができます。「優しい＝かわいい」というイメージがあると思いますので、かわいい男子の表現には最適です。



力を抜いた身体

あどけなさ

幼く見せるために瞳を大きく描いてみてください。少しあどけない感じが出ると最高だと思います。



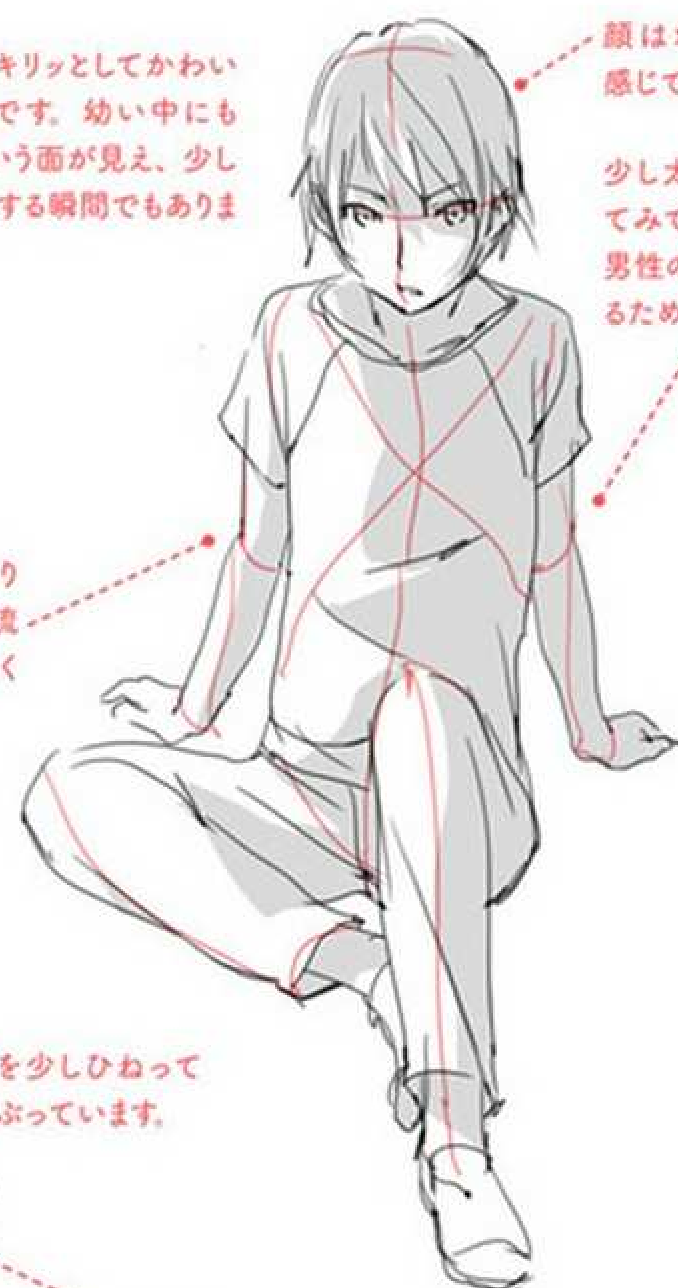
幼さ＋凛々しさ

ちょっとキリッとしてかわいい感じです。幼い中にも男性という面が見え、少しドキッとする瞬間でもあります。

顔は幼い感じで。

少し太い腕にしてみてください。男性の面を見せるためです。

やや身体をひねり柔らかい身体の流れを描いてみてください。



首を少しひねって悪ぶっています。

手を上げたりして押さえつけるそぶりを見せたりする表現を。



大人ぶる

少し背伸びしたくて無理に大人ぶっている男子です。ポーズはちょっと上から目線なのですが、瞳は幼く優しい感じです。

幼さを感じさせる仕草を加える

表情や仕草でキャラクターを演出してみましょう。少年期によくある大人への反抗や背伸びしている様子など、自分の主張を見せる行動を描いていきましょう。

イケメン 3

知的なメガネ男子

メガネをかけている男子は知性的でステキですよね。その魅力はメガネのかけ方や、仕草などからもにじみ出てきたりします。イケメンのメガネ男子を描いていきましょう。

眼球とメガネのレンズの位置に注意！

まずはメガネをかけたときの顔との関係を勉強していきましょう。メガネは眼球の前に位置します。メガネのレンズ部分の中心より少し上部に眼球が位置する感じになります。この位置を基準に描いていくと自然にメガネをかけている雰囲気になります。









おとなしく知性的な表情と仕草

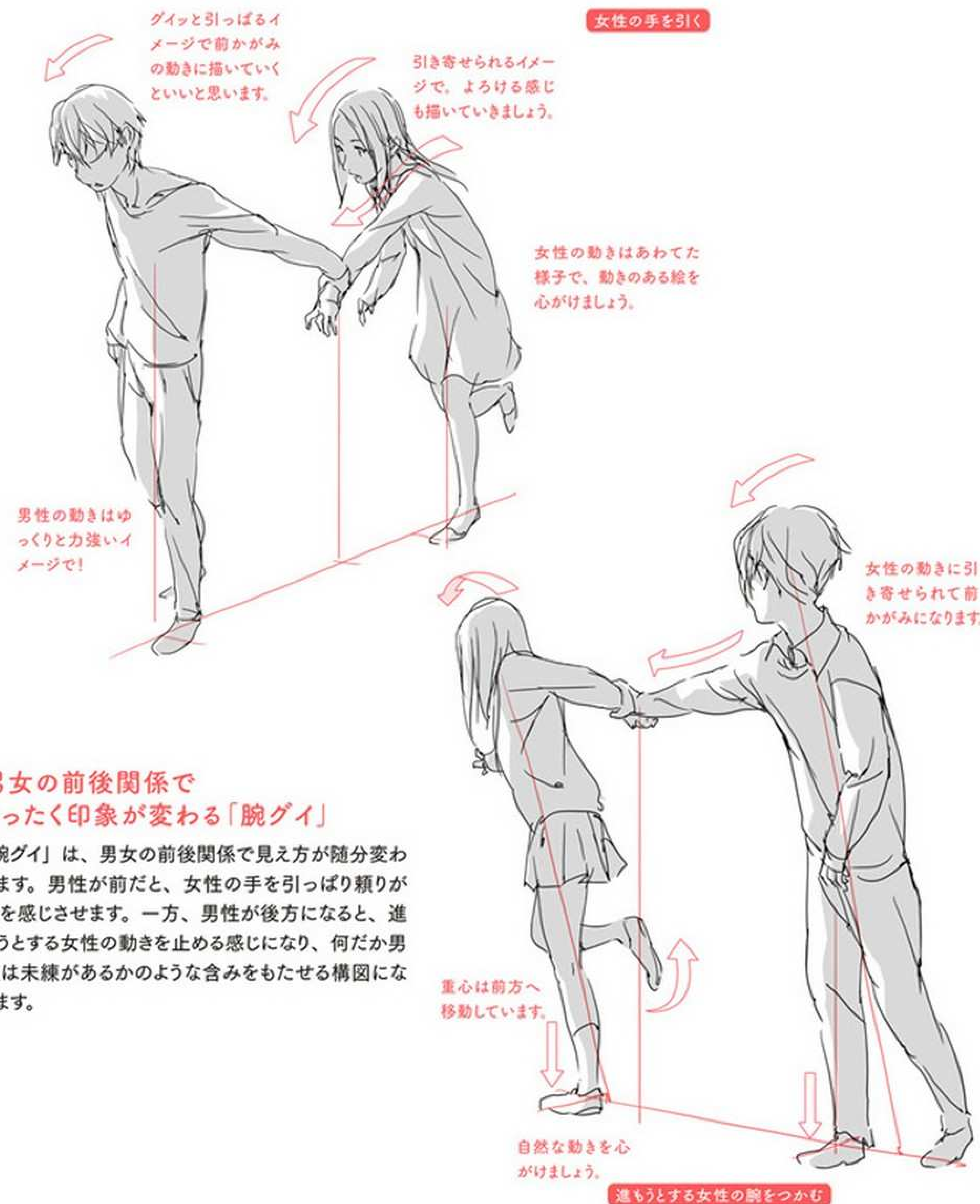
全体的に落ち着きのある仕草を表現していきましょう。体型は細身でスラリと背が高いイメージでしょうか。力の抜けた自然な姿勢を描いていきましょう。



シチュエーション 1

男女の恋愛シチュ

デートの恋愛シチュで考えていきます。2人だけの世界観を表現していきましょう。男性が基本リードする感じにまとめています。その中で、2人の意見が合わない場合もあったりと、感情の違いを表現豊かにとらえていきましょう。



男女の前後関係でまったく印象が変わる「腕グイ」

「腕グイ」は、男女の前後関係で見え方が随分変わります。男性が前だと、女性の手を引っぱり頼りがいを感じさせます。一方、男性が後方になると、進もうとする女性の動きを止める感じになり、何だか男性は未練があるかのような含みをもたせる構図になります。

抱きつく女の子

引き寄せられて胸で支えられるイメージで。

女性も受け身を取るために手を伸ばします。

男性は女性を受け入れ、女性を支える体勢を描いていきましょう。

後ろハグ

男性はゆっくり優しく後ろから女性の肩を包み込むようにハグします。

女性はドキッとしながら男性の温かみを感じています。

頭ポンポン

男性は目線を女性に合わせ優しくポンポンしてあげましょう。

女性は男性を見つめ、受け入れます。

男性は力を抜いた様子で描きましょう。緊張して硬くなると女性も緊張してしまいますよ!

腕グイの後のシチュエーション

男女の仲のよさを感じさせるシチュエーションをまとめてみました。男性に抱き寄せられ、抵抗なく男性の胸に飛び込むなど、アツアツなところを描いていきましょう。今では、頭ポンポンもドキドキ仕草のひとつですので、ぜひ作品に活かしてください。

シチュエーション 2

様々なハグの描き方

一言でハグするといってもシチュエーションによっていろいろなハグがあります。様々なハグを想像して描いていきましょう。

ハグの体勢に 2 人の感情と距離感を表現する

2 人の感情によってシチュエーションも変わってきます。抱きしめ合ったり、抱き寄せたり、後ろから抱きかかえたりと様々です。シチュエーションを想像していろいろな動作や仕草を描いていきましょう。

抱き合う

上半身で女性を支え、抱き上げてます。

男性は女性の身体を支える感じで抱きしめてみてください。

女性は地面に足がつくかつかないかまで抱きかかえられ、お尻が少し食い込み気味です。

女性は手を使って少し突き離す感じです。

男性は座って両手で女性を抱き寄せています。

座りハグ

後ろハグ

後ろから抱きかかえています。

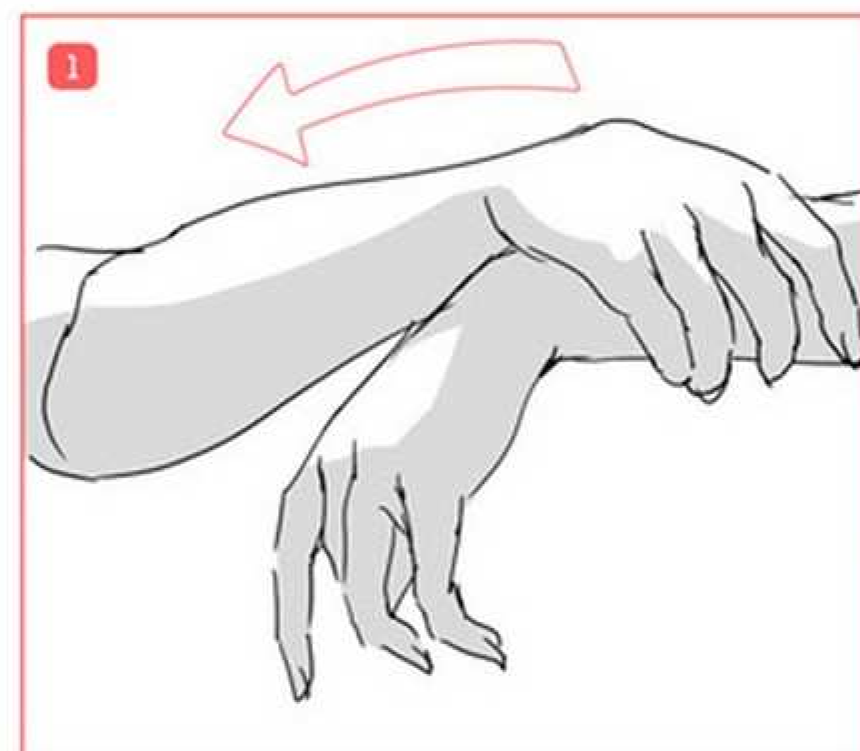
女性も受け入れています。

男性は脇から手を入れ前に回しています。

シチュエーション 3

ハグのアニメーション的演出

ハグの演出をアニメーション（動き）での表現で考えてみましょう。アニメーションならではの画面の切り替えと画面構成の演出で 2 人のドキドキ感を表現してみましょう。



抱き寄せるまでのアニメーション的演出

数枚のイラストによって、抱き寄せてからハグするまでの一連の動作を描き出してみましょう。まずは動きのはじまりになる動作を入れていきます。ここでは女性の腕を引き寄せる男性の力強い動きを入れてみました。2 枚目では、接近する男の子に驚く女の子の気持ちが伝わるように思い切って寄りの構図にするのがポイントです。最後の 3 枚目では、抱き合う 2 人の様子がよくわかるように、やや引いて描いてみましょう。

男性の手は力強く女性の腕を握って、女性は弱々しくなされるがままな感じに。



急に男の子に抱き寄せられて驚く女の子の視点を演出するために、2 人の顔をドアップで描き出します。



次のイラストでは、やや引きの構図にして、ハグする 2 人の姿を描いてみましょう。

シチュエーション 4

後ろハグのアニメーション的演出

後ろハグをする男の子のドキドキ感を演出してみましょう。離れている距離感から徐々に近づき抱きしめるまでの流れを想像しながら組み立てていきます。

男の子視点で女の子に接近！

男の子と女の子の距離感を大切に描いていきましょう。男の子のドキドキ感を演出するために男の子目線で物語を進めていきます。女の子に近づくにつれて女の子を見る目線の高さなど空間も考えて演出してみてください。



まずは背後から男性目線で女性に近づきます。



女性は座っている設定です。男性から見ると少し俯瞰目線になります。女性のかわいく、か弱いイメージを描いていきましょう。



後ろから見た女性の至近距離の絵を入れることで男性の存在に気付いていないことと女性の無抵抗さを見せていきます。



カメラの向きを変えて、男性が女性に突然の後ろハグをして女性のびっくりした表情と２人の動きを見せていきます。



２人のドキドキが止まりません！

シチュエーション 5

女の子の夢 お姫様だっこ

女の子の夢といったらお姫様だっこしてもらうこと？ あくまでも想像ですが（笑）。一度は描いてみたいシチュエーションじゃないでしょうか。物理的な面からも考えて、バランスの取れたお姫様だっこを考えてみましょう。



複雑な身体の絡みは見えない部分も描いてみる

２人のバランスとお互いがどういった体勢かが大切になってきます。まずは、お互いの身体の流れを透視図で描いていきましょう。そのときに２人のバランスも考えるようにしましょう。





女性の重みを表現することでよりリアルな描写に

実際にお姫様だっこをしてみるとわかるのですが、抱きかかえることもままならないのが現実です。考えてみるとあたり前で、ひと１人支えているわけですから重いのも当然です。その重さを絵に取り入れて描いていくことで、よりリアリティのあるお姫様だっこになります。



別冊 なぞって覚える練習帳➡30ページ





女性を支える男性の重心に注意する

女性を支えるため男性は少し反った感じになります。そして大切なのが２人でのバランスを取ること。そのためにも男性の重心は重要になってきますので注意して描いていきましょう。

シチュエーション 6

男女の肩ぐるま

肩ぐるまでのお互いのバランスの取り方をまとめてみました。ただ女性を肩にのせているだけでなく２人の動きにも注意して描いていきましょう。

男女で違う重心の取り方

肩ぐるまでは、女性は少し前かがみにして重心を前の方に持ってくる感じにします。男性も少し前方に重心を置きしっかりと女性の足を持って固定させる感じです。後ろに重心が移るだけでバランスは崩れ後方に倒れるように見えますので、男女の体勢とバランスに注意して描いていきましょう。





シチュエーション 7

男同士のケンカを描く

アニメや漫画でケンカをするシーンはよくあります。自然な距離感や動きを考えてリアリティのあるケンカを描いていきましょう。

構えの姿勢でキャラの力の差を表現

ケンカ慣れしているキャラと慣れていないキャラを描き分けてみましょう。しっかりと腰で支え重心を下に取って安定した構えと、腰が高く構えただけの姿勢の違いを考えてみましょう。



一発！

殴る方は、左足で踏んばり、右手に力を入れます。

重心

殴られる方は、重心が取れておらずバランスが崩れる感じに。足から崩れます。

殴られる側はあえて重心のバランスを崩す

殴られた側は意識を一瞬失うなど強いダメージを受けます。そのため足もとの重心バランスが崩れます。その一瞬を描写して殴られたシーンを表現してみましょう。

蹴り

壁に両手をついていますのでバランスは考えなくてもかまいません。足は自由に動きます。

頭を守るため、手でガードします。

重心

倒れたときは、重心は身体と地面の接地面になります。

重心

COLUMN

カバーイラストができるまで

カバーイラストを描く前に出版社の編集担当様と、カバーについて話し合いをしました。カバーのデザインやレイアウトによって本の印象も変わります。とても重要なことですので、タイトルの見せ方やイラストの配置について話し合いをしていく中、いくつかの案があがりました。ちなみに、私が最初に起こした大ラフが右上になります。センターのイラストはダミーですが、こういった水着姿の女の子を入れる考えでいました。しかし、担当様から、「この本は、様々な年齢層の方がご覧になるので、あまり奇抜なものはNGでお願いします。またできれば複数の人物を入れて、目線はこちらに向け〝これぞ神技〟というのが理想です」と言われました。

担当様の意見を聞き私が思い付いたのが、平面的な紙面ではなく奥行きが欲しいなということでした。そのためにはイラストに魚眼パースを使うのがいいかなどと考えました。また人物は男女２人で、２人の間合いにも奥行きを持たせたいと思った結果、このようなレイアウト案になりました。キャラクターは、男女の学生。２人はどういった関係なのか？　同級生なのか、先輩と後輩なのか、など妄想をふくらませ、このようなレイアウトとキャラクターができ上がりました。それを元にタイトル等と一緒に配置してみたのが２回目のレイアウト案（右下）になります。





最初の大ラフ



２回目のレイアウト

作画の流れと、最終レイアウト

カバーイラストの描き方を振り返ってみます。紙面に奥行きを持たせるために、魚眼寄りのパースの取り方をしています。逆円すいのような奥行きのあるアタリを引き（左上図赤い線）、その上に男女２人のキャラを下書きで描き、細かいところまで描き進めていきます。

イラストができ上がると、装丁デザイナーの方にレイアウト案を見ていただきデザインを起こしていただきました。おかげさまで、カッコいいカバーができ上がりました。



アタリと下書き



線画の完成



影を描いてイラストの完成



２回目のレイアウトを活かした最終デザイン

別冊　なぞって覚える練習帳➡31ページ

「別冊　なぞって覚える練習帳」ダウンロードの仕方

●本編で解説するイラストの線画の一部を収録した「別冊 なぞって覚える練習帳」のPDFファイルを無料でダウンロードできます。

●パソコンから下記ウェブサイトにアクセスしてダウンロードしてください（携帯電話・スマホ・タブレット端末からはダウンロードできません）。

http://www.chukei.co.jp/kamiwaza/

ID：kamiwaza　パスワード：16032

↑上記 URL にアクセスして、ID とパスワードを入力すると、ファイルをダウンロードできます。
パソコンで開いてプリントアウトしてご活用ください。

「別冊　なぞって覚える練習帳」使い方

●PDFファイルをダウンロードしたら、プリンターなどで印刷してご使用ください。

●PDF ファイルの閲覧には、お使いのパソコンにPDFビューアが インストールされている必要があります。

●プリントアウトしたら、実際に線の上から鉛筆でなぞってみることで、線画のコツをつかみましょう。

●ラインをなぞったら、次は本編の完成図を参考に、影の配色にもトライしてみましょう。



別冊 なぞって覚える練習帳の使い方

ここでは本編で解説したイラストの線画を収録しています。
実際に線の上から鉛筆でなぞってみることで、線画のコツをつかみましょう。
ラインをなぞったら、次は本編の完成図を参考に、影の配色にもトライしてみましょう。

CONTENTS

骨格と身体のラインをつかむ1

➡本編008ページ

線画をなぞって、
まずは身体の輪郭を
把握しましょう。



骨格と身体のラインをつかむ2

➡本編008ページ



➡本編009ページ



➡本編033ページ



➡本編041ページ



横からの俯瞰

➡本編041ページ



頭部から、ほおやアゴ、
眼球にいたるまで、丸み
を出すように意識します。

アオリ

➡本編041ページ



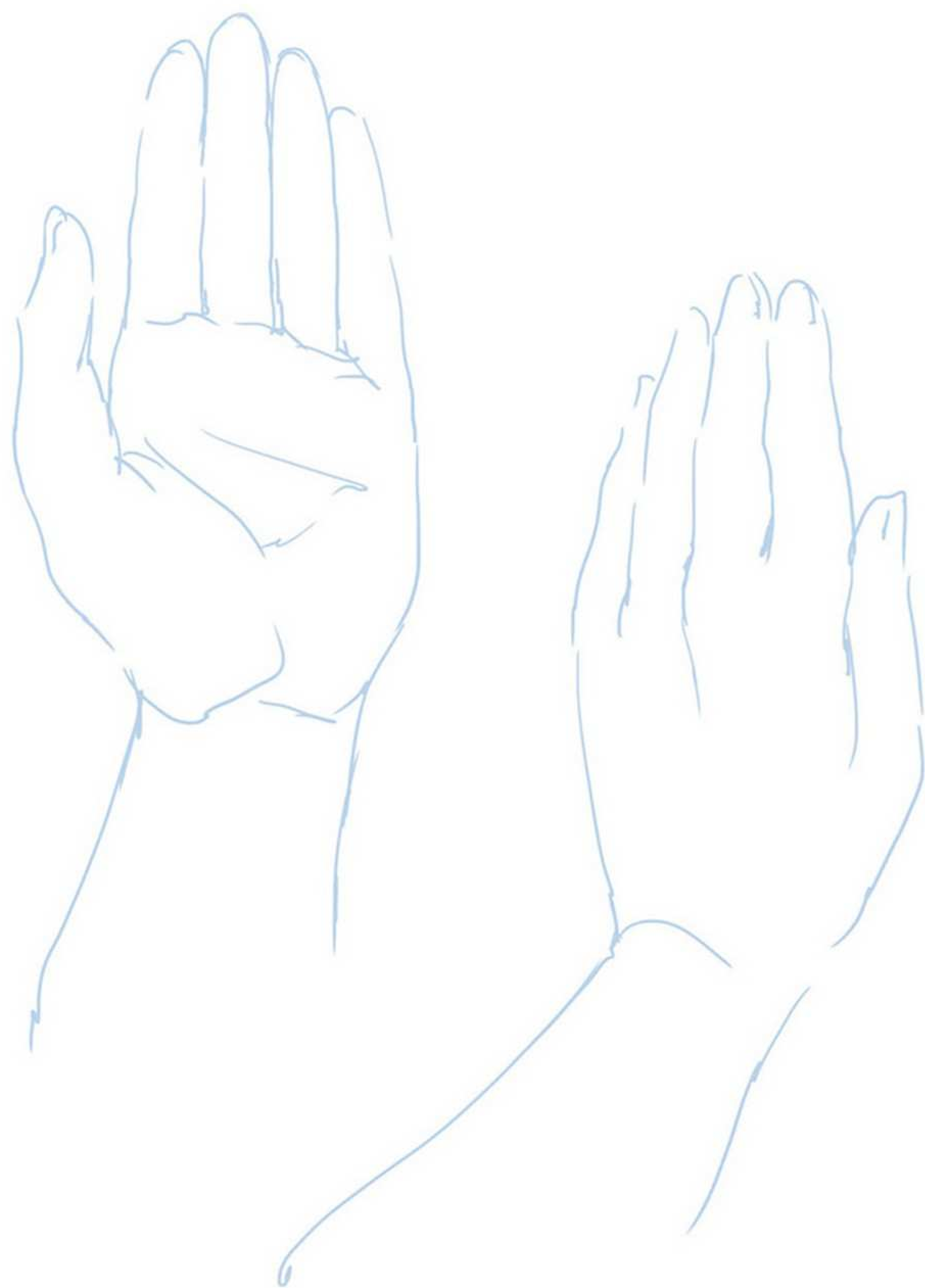
後頭部

➡本編041ページ



手のひらと甲

➡本編049ページ



指

➡本編049ページ



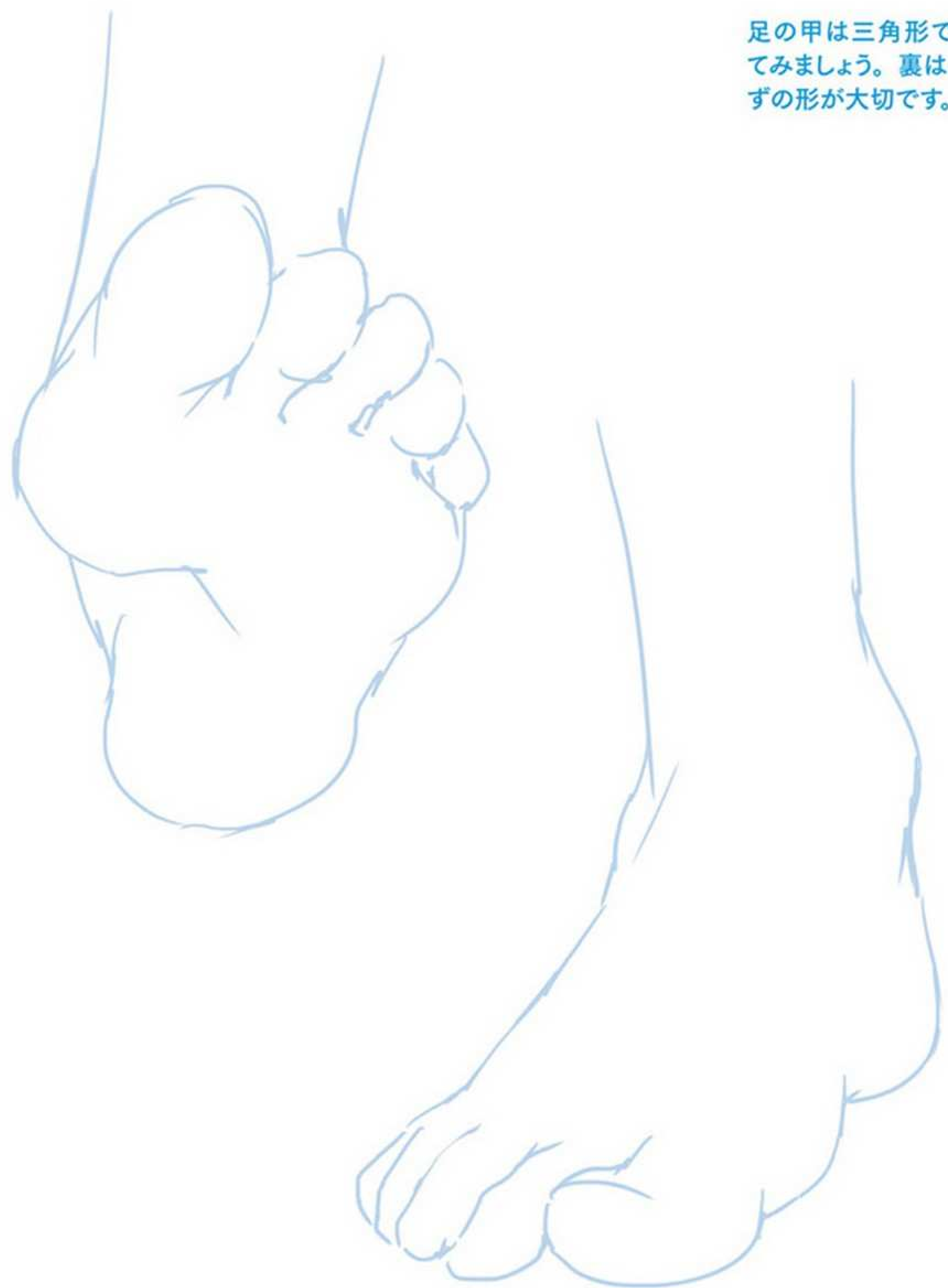
指はまず円柱としてとらえ、立体感を出すように心がけましょう。



足の甲と裏

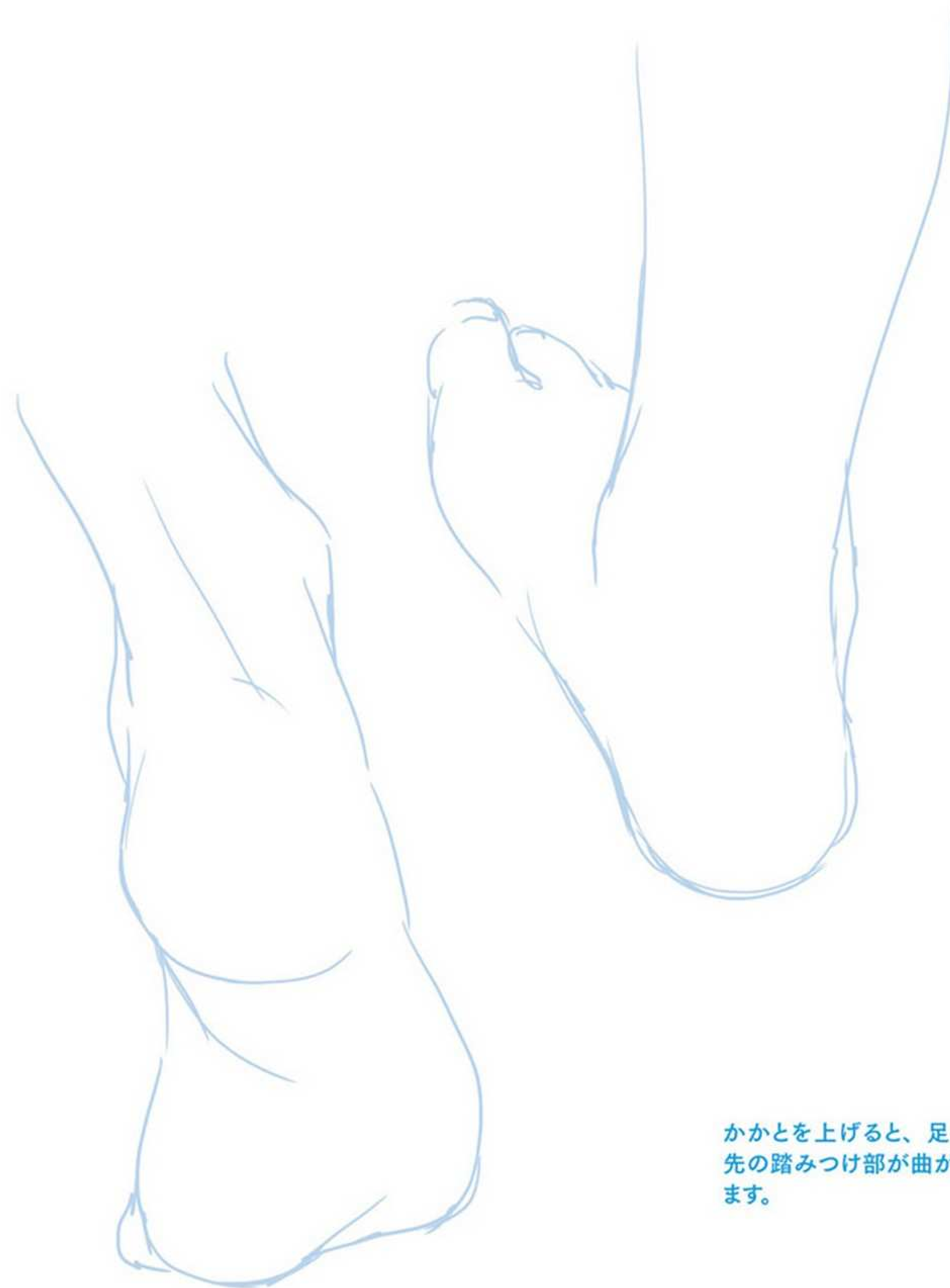
➡本編052ページ

足の甲は三角形でとらえてみましょう。裏は土踏まずの形が大切です。



かかと

➡本編052ページ



かかとを上げると、足の先の踏みつけ部が曲がります。

手前に出した腕

➡本編035ページ



腕や指先は円柱に見立てて、立体的に描きます。

ダイナミックな腕の表現

➡本編051ページ



全体的に逆三角形をイメージし、パースを付けて、手を強調します。

座る

➡本編025ページ

肩幅、身体の幅のバランスに気を付けて描きましょう。



しゃがみ込む

➡本編080ページ

ひざの角度をきちんと決めてから描きます。



走る

➡本編086ページ



髪や服の流れで風を表現します。

身体の凹凸とシワ

➡本編089ページ



凹部にシワを作って、胸と股間を表現します。

凛々しい袴姿

➡本編134ページ

袴姿を描くときは、三角形をイメージしましょう。



剣の構えとシワの表現

➡本編135ページ



腰からひざにかけて回り込むようなシワが入ります。

上からの光

➡本編097ページ

影の配色部分に重ね塗りして、陰影の付け方のコツをつかみましょう。

光源

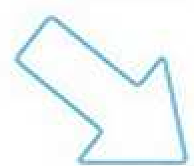


下からの光

➡本編097ページ



光源





影の配色部分に重ね塗りして、陰影の付け方のコツをつかみましょう。

パース線を湾曲させて大胆な構図にしてみましょう。



魚眼レンズ的表現

➡本編110ページ

さらにパースを湾曲させて、
球体の中に身体を入れ込
むように描いてみましょう。



奥行きを出す空間表現

➡本編106ページ

円すいの中に 2 人を入れ込む
ようにイメージすると、遠近感
を出すことができます。



抱きつく

➡本編114ページ



抱きついた方は相手に体重を預け、抱きつかれた方は、力を流すように受け止めます。

男女の後ろハグ

➡本編116ページ

女の子の片脚を上げることで、歩いている途中に急に抱き寄せられたことを表現しています。



➡本編153ページ



女の子の腰を少しずり落とすと
身体の重みを感じさせ、リアル
な描写になります。

➡本編158ページ



KAMIWAZASAKUGA
ILLUSTRATION
EXERCISE BOOK

KADOKAWA

〔著者紹介〕
toshi
アニメ制作会社で作画やキャラクターデザイン等を担当。郵便切手や年賀はがきのイラスト、広告デザインやグラフィックデザインも手がける。著書に『キャラに生命を吹き込むイラスト上達テクニック』シリーズ計３巻、『アニメーターが教えるキャラ描画の基本法則』（以上、エムディエヌコーポレーション）。
pixiv ID：637016

ゼロから学ぶプロの技 神技作画

著者　toshi（トシ）

2016年12月22日　発行

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
『ゼロから学ぶプロの技　神技作画』
2016年12月22日　第1刷発行

発行者　川金正法
発　行　株式会社KADOKAWA

〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
電　　話　0570-002-301（カスタマーサポート・ナビダイヤル）
受付時間　9:00〜17:00（土日 祝日 年末年始を除く）
http://www.kadokawa.co.jp/

